

مواجهات مرعبة ومثيرة
ألعاب الكومبيوتر
العدد السنوي الأول ٩٩
سايلنت هيل
الحل الكامل «غير الرسمي» للعبة
الخطوات والخرائط التفصيليّة لاقتحام «التل الصامت»
@OldVGMags
الشبكة العربية للنشر والتوزيع
FIRST ANNUAL ISSUE SR. 20
على جهاز بلاي ستيشن



الوصايا الذهبية للعب الذكي

1. لا تسمح للعب بأن يلهيك عن الصلاة.
2. أكمل دروسك وواجباتك ثم العب.
3. اللعب بالكومبيوتر ليس بديلاً عن القراءة والرياضة والألعاب البدنية.
4. لا تجلس أمام التليفزيون لأكثر من ساعة واحدة.
5. لا تشغلك اللعبة عن طاعة والديك بغض النظر عن المرحلة التي وصلت إليها.
6. أعط فرصة اللعب للآخرين خصوصاً إخوتك الصغار.
7. لا تسرف في شراء الألعاب الجديدة.
8. اختبر اللعبة قبل شرائها وتأكد من أنها تناسبك.
9. هناك ألعاب لا تناسب أخلاقنا الإسلامية الحميدة فابتعد عنها وانصح أصدقاءك بذلك أيضاً.
10. لا تغضب أثناء اللعب ولا تيأس وحاول مرة أخرى.



الناشر

دار الشبكة العربية للنشر والتوزيع

المدير العام

بهاء فؤاد أبوغزالة

رئيس التحرير والمشرف على الإدارة

زيد علي رضا هاشم

مدير التحرير

خالد حسنين

المحررون

سلطان الجريري **أحمد بودويلة**

خالد بودويلة **هيثم بن طالب**

المدير الفني

رائد عزت

القسم الفني

إبراهيم علي **فتحي باوزير**

محمد البوشي **إسماعيل أحمد** **إبراهيم بدير**

Publisher

Arab Network For Publishing & Distribution

ARABNET WORK@ZAJIL.NET

Managing Director

Baha Abughazala

P 0 BOX 13676, JEDDAH 21414, KSA

TEL: + 96626675044 FAX: + 96626607537

ARAB NETWORK
PUBLISHING & DISTRIBUTION

المركز الرئيسي

COLLEGE ROAD HARROW 8076

MIDDLESEX HAI INX LONDON

جدة: هاتف: ٦٦٧٥٠٤٤ فاكس: ٦٦٠٧٥٢١

ص.ب ١٣٦٧٦ جدة ٢١٤١٤

الرياض: هاتف: ٤٦٤٠٣٥٢ فاكس: ٤٦٣٠٥٧٧

ص.ب ٥٩٠٠٣ الرياض ١١٢٥٢

مكتب القاهرة

القاهرة – جمهورية مصر العربية

ت: ٣٠٥٩٥٥٢

الإمتياز الإعلاني

Global Media (UK) Ltd

75, Brooke Street

Mayfair, London

W1Y 1YE

United Kingdom

Tel: 0171 491 9009

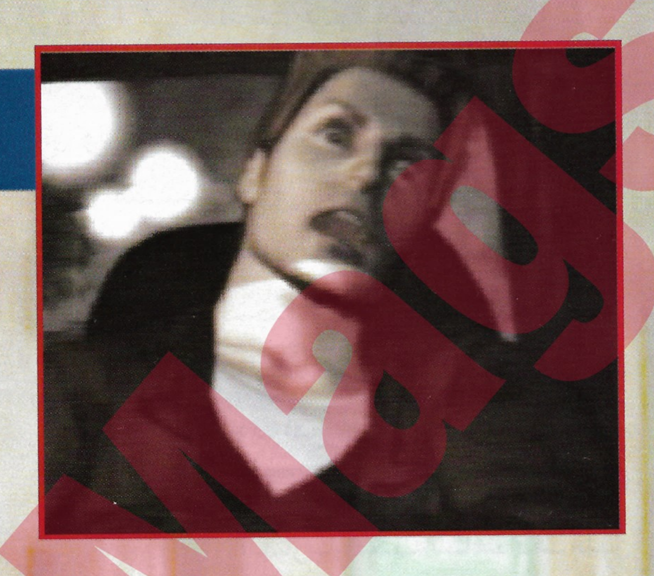
Fax: 0171 491 9599

E-mail: info@globelmediauk.com

محتويات

مرحباً بكم في عالم الرعب... أقصد، عالم سايلنت هيل. الذي يتمثل في الغالب بالظلام الساكن الموحش، دون الشعور بوجود أي شخص أو كائن وسط ذلك الظلام. ويوحي لك عرض البداية أنك ستتمثل بدور شخصية «هيري ميسون»، والذي يقود سيارته ومعه ابنته «شيرل» متجهين نحو منطقة بالقرب من سايلنت هيل لقضاء الإجازة هناك. وقد لمح «هيري» الشرطية «سيبيل» في طريقه وهي تركب دراجتها النارية، لكنه شاهد بعد قليل دراجتها النارية مرتطمة بجدار وهي غير موجودة، ثم تابع سيره على الطريق، وفجأةً تظهر فتاة وسط الطريق وسرعان ما قام هيري بالإنحراف بسيارته متفادياً تلك الفتاة، لكنه ارتطم على جانب الوادي وفقد الوعي، ثم استيقظ ووجد نفسه في سيارته، لكن السؤال المحيرهنا أين «شيرل»؟





هيري ميسون

الشخصية الرئيسة في اللعبة، حيث ستلعب دوره، وهو كاتب قديم تصل فترة إشتغاله بتلك المهنة إلى ٣٢ سنة، وكان يقود سيارته بالقرب من منطقة سايلنت هيل أثناء تحطم سيارته هناك وفقدانه لإبنته «شيرل».



سيبيل بينيت

وهي شرطية تقود دراجة نارية، وعمرها حوالي ٢٨ سنة بجوار أحد الأحياء في منطقة سايلنت هيل، وهي قدمت لهذه المنطقة من أجل التحقيق في سبب توقف النشاط البشري في منطقة سايلنت هيل، وقد قامت بحمل هيري إلى المقهى عند عثورها عليه فاقداً الوعي في أحد جوانب الوادي من سايلنت هيل.



الدكتور. كوفمان

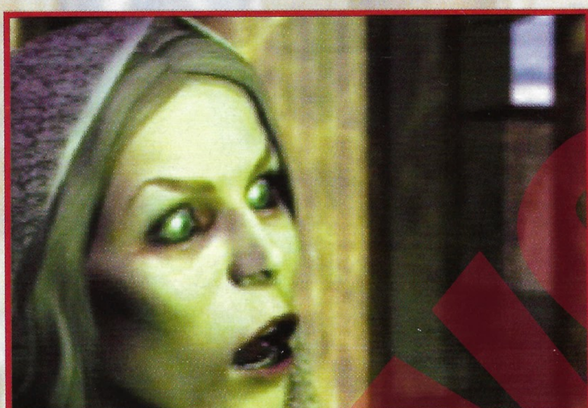


ستقابله في المستشفى وبيديه مسدس قضى به على أحد الوحوش. وهو من الشخصيات الغامضة، وربما تواجهه في عدة مناطق أخرى.



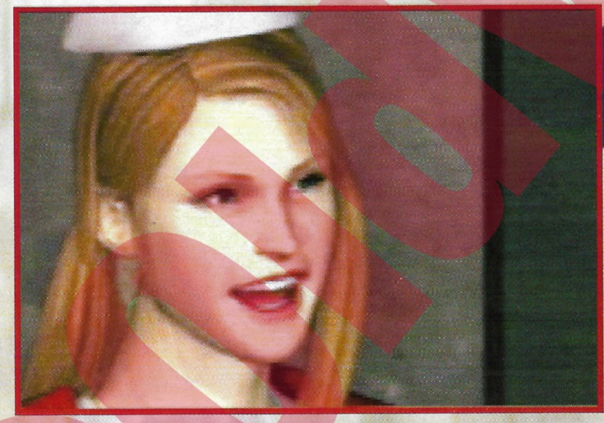
أليسا

وهي الفتاة التي غالباً ما تصادفها في بداية اللعبة، أحياناً تشاهدها، ثم تختفي صورتها كشبح متلاشٍ مما يجعلك تشعر بعدم قدرتك التحدث إليها..



داليا جيلسبي

امرأة عجوز غريبة الأطوار، وستكتشف ذلك عندما تقابلها في مبنى «بالكان»، يقول عنها الناس أنها فقدت ابنتها إثر حادث حريق، وتغيرت طباعها منذ ذلك الوقت.



ليزا

ممرضة ستقابلها في المستشفى عدة مرات متعاقبة، وستراها عدة مرات وسط اللعبة، وستجدها خائفة جداً ولا تدري ما الذي يحدث حولها.



شيرل ميسون

ابنة هيري ويبلغ عمرها ٧ سنوات، ولم تكن في السيارة أثناء استيقاظ هيري من غيبوبته، وهي تتجول في المنطقة تاركة وراءها مذكراتها ، وأشياء لا تدل على أنها بخير.


التحكم
L1 خطى جانبية نحو جهة اليسار
L2 النظر نحو أي اتجاه
الإنتقال إلى شاشة الأدوات
إيقاف اللعبة
استمرارية ضغطك عليها عند الحركة يمنحك إمكانية الركض
R1 خطى جانبية نحو جهة اليمين
R2 تهيئة السلاح للاستخدام
للقيام بأي حدث: إطلاق النار (وذلك مع استمرارية ضغطك لزر R2)، فتح الأبواب ،إلتقاط الأشياء والفحص.
النظر إلى الخريطة (إذا كنت تمتلكها)
إمكانية تشغيل أو إقفال الكشاف الضوئي
SONY
PlayStation
SELECT
ANALOG
START

ستبدأ اللعب عندما يستعيد هيري وعيه بسبب ارتطام السيارة وتحطمها، حيث ستشاهد مقطعاً سينمائياً قصيراً عندما تسمع «هيري» يقوم بوضع بعض الأسئلة التي تحوم في رأسه، وذلك عن اختفاء شيرل حيث سيتخيل أحداً ما يشبه ابنته شيرل، وهي تقوم بالركض من مسافة بعيدة من أمامه، ومن هنا يبدأ دورك في اللعب حيث عليك اللحاق بها، إذ سترى شبحها وسط الضباب إلى أن تختفي، لكنك ستسمع صوت خطوات قدميها حتى تقوم بالدخول عبر بوابة، ومن هنا قم بالدخول من خلال البوابة (احترس من الكلاب المتوحشة عند دخولك من البوابة) استمر بالتقدم إلى أن تصل المكان المظلم، بالطبع ستشعر بالفزع بسبب إنقلاب الوضع الطبيعي، وإنتشار الدماء في كل مكان، وعند وصولك إلى نهاية المكان ستشاهد جثة قبيحة معلقة على السياج الحديدي، وبعد مشاهدتك المشهد ستتفاجأ بأطفال وحوش الزومبي قادمة نحوك للقضاء عليك، حيث لا مفر من ذلك إذ جميع الطرق مقفلة.

وفي ذلك الوقت لن تتمكن من الهرب، ولامناص من الاستسلام لهم من البداية ، حيث سيتمكنون من القضاء عليك، ولكنك ستكتشف أن هذا كله كان مجرد كابوس مزعج يستيقظ منه البطل ليجد نفسه مستلقياً على أحد المقاعد في المقهى.

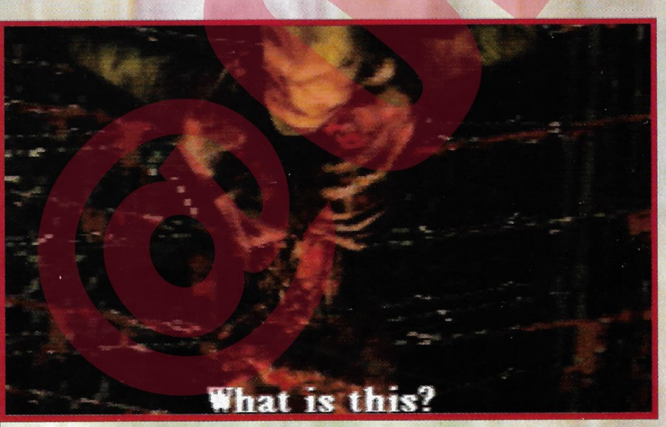




















الأدوات التي ستجدها في هذه المنطقة


٢ مشروب علاج


المصباح الضوئي


جهاز الراديو


سكينة مطبخ

بعد استيقاظ البطل من كابوسه المزعج، سيكون هناك مقطع سينمائي قصير يدور بين هيري وسيبيل، وفي نهاية الحوار ستمنحك سيبيل مسدساً تقليدياً لتحمي به نفسك. وبعد إنتهاء المقطع السينمائي اتجه إلى أحد زوايا المقهى لتلتقط المصباح الضوئي والخريطة ومشروب العلاج، وهناك ستجد نقطة تخزين، وإذا اتجهت إلى الزواية الأخرى للمقهى ستجد مشروب علاج آخر وسكينة مطبخ.

بعد ذلك توجه نحو الباب الرئيسي للمقهى، وعند محاولتك فتح الباب ستسمع صوت جهاز الراديو، وعندها سيبدأ مقطع سينمائي قصير جداً (جداً جداً) يسير البطل فيه نحو جهاز الراديو محاولاً معرفة مصدر الصوت، وفجأة يقوم أحد الوحوش الطائرة بكسر زجاج نافذة المقهى يريد القضاء عليك، ومن هنا ينتهي المقطع السينمائي، عندها عليك بحسن التصرف: قم باستخدام المسدس للقضاء على ذلك الوحش الطائر وبعد الانتهاء من ذلك التقط جهاز الراديو وتوجه نحو نقطة التخزين لتقوم بالتخزين، ثم توجه نحو باب المقهى للخروج.

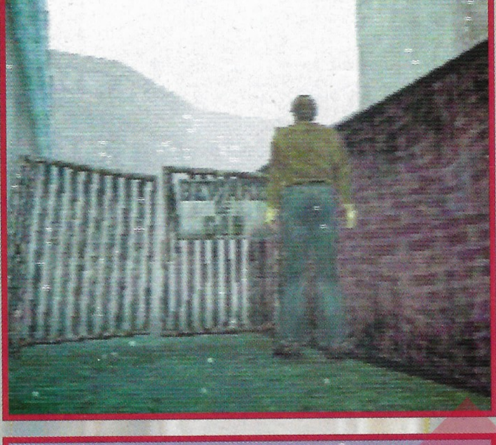
الأدوات التي ستجدها في هذه المنطقة

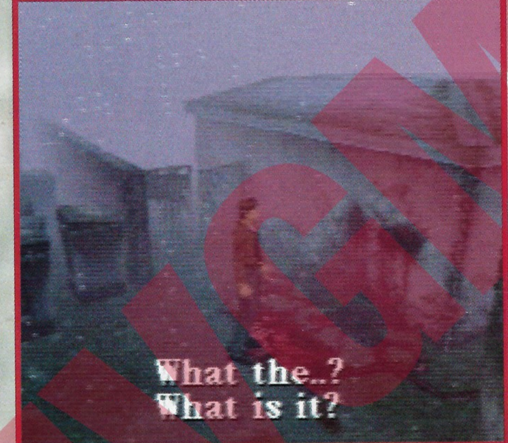
- علبتي ذخيرة للمسدس
- أنبوب حديدي
- ملاحظة كتبتها شيرل

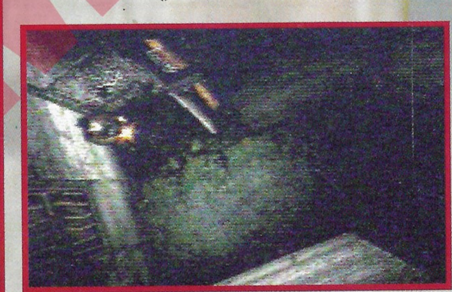
بعد أن تخرج من متجر القهوة ستظهر لك خريطة تبين وجهتك التالية. وبالتحديد سيكون الممر الذي بحثت فيه عن شيرل عند بداية اللعب، حاول الرجوع للخريطة بين الحين والآخر طوال اللعبة حتى لا تضل الطريق. توجه مباشرةً نحو الممر، ثم اتجه إلى البوابة الحديدية التي دخلت منها في السابق.

بعد انتهاء التحميل ستشاهد جثة على الأرض. ولا يوجد ما قد تفعله في هذا المكان لذلك عليك الركض نحو الكاميرا وتابع طريقك نحو الممر حتى تصل إلى مكان الذخيرة، التقطها وأنظر إلى قصاصات الورق المتناثرة على الأرض. بعد ذلك ارجع من حيث أتيت حتى تصل إلى الشارع الرئيسي.





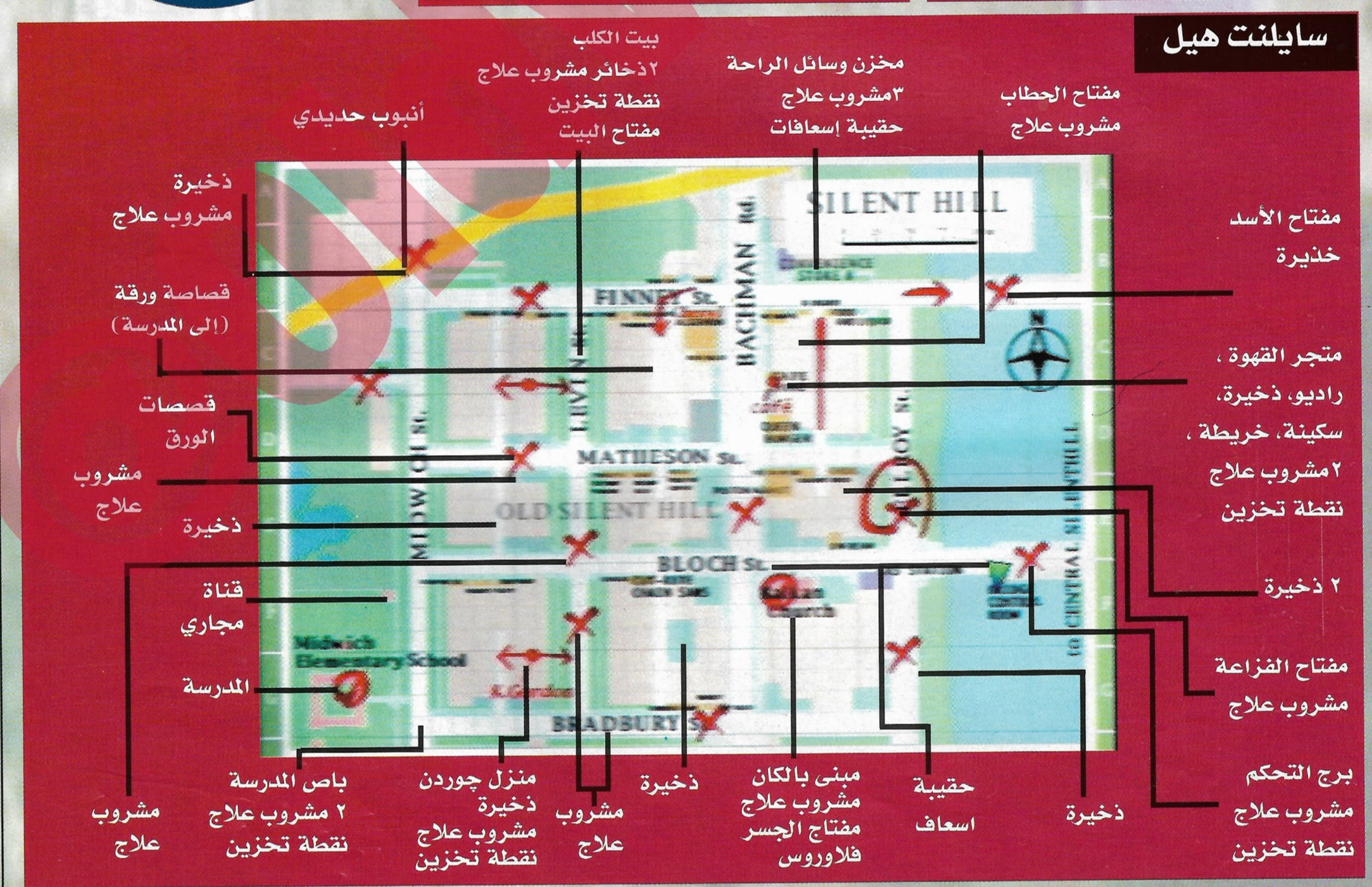




ملاحظة

لا تقتل الوحوش التي ستقابلك عند البوابة الحديدية كي تحافظ على الذخيرة.

سايلنت هيل





الأدوات التي ستجدها في هذه المنطقة


مفتاح البيت


ملاحظة كتبتها شيرل

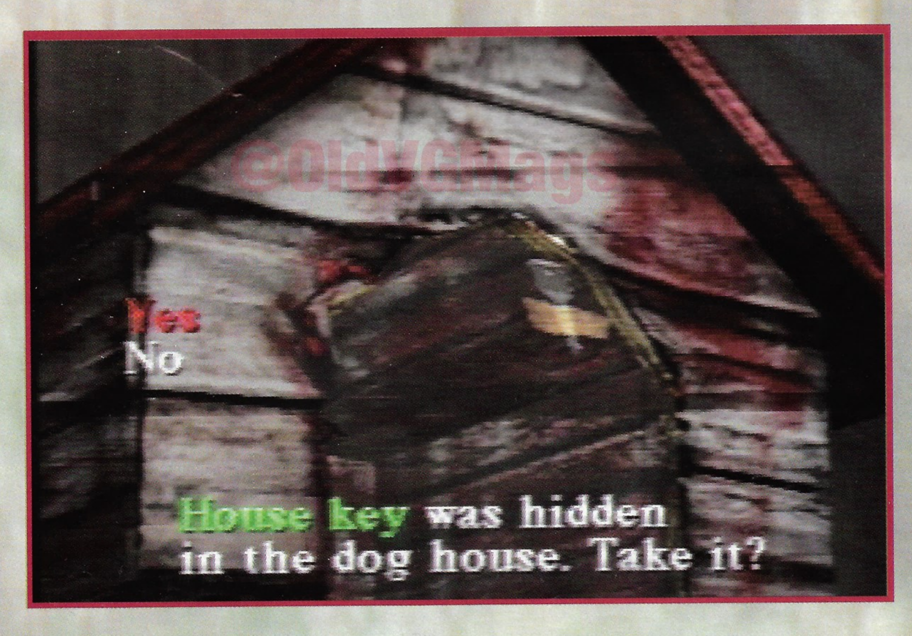
ملاحظة

تذكر بأن تضغط x عند كل كلب بعد أن يسقط على الأرض حتى تتأكد بأنه قد هلك.

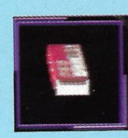


اركض باتجاه الغرب عبر شارع فيني (Finney St.) حتى تصل إلى مقدمة شارع لاڤين (Levin St.) بعد ذلك اتجه شمال الشارع حتى تصل إلى شارع ماثون بعد ذلك توجه للغرب، ستصل إلى نهاية مغلقة حيث ستجد هاوية عميقة وبعض قصاصات الورق مرمية على الأرض بقرب الهاوية. تفحص ما المكتوب على قصاصة الورق، ثم اقرأها والتقطها .

اتجه إلى أعلى شارع لاڤين الموجود على اليسار حتى تصل إلى البيت الخامس . تفحص بيت الكلب واحصل على مفتاح البيت من داخله. بعد ذلك اتجه إلى باب المنزل المجاور لبيت الكلب وافتح الباب وادخل.



الأدوات التي ستجدها في هذه المنطقة


علبتي ذخيرة للمسدس


صندوق إسعافات


مشروب علاج

ملاحظة

لا تقتل الوحوش التي ستقابلك عند البوابة الحديدية كي تحافظ على الذخيرة.

عندما تدخل المنزل توجه نحو صندوق الاسعافات الموجود على الطاولة قرب الباب، بعد ذلك اذهب عبر الرواق . الباب الموجود على اليمين مغلق، لذلك تابع السير. هنالك نقطة تخزين على الطاولة الموجودة يسار الغرفة التي دخلت إليها، بعد أن تلتقط الذخيرة على طاولة الطعام هناك المزيد من الذخيرة، تابع السير داخل منطقة المطبخ، والتقط مشروب العلاج من على الموقد. توجه نحو اليسار لتصل إلى الباب الخلفي، لكن قبل أن تخرج تفحص الخريطة الموجودة على الحائط إلى اليسار، قم بنسخ المعلومات من الخريطة الموجودة على الحائط على خريطتك، وإذا كنت ترغب بالخروج من الباب الخلفي عليك الحصول على مفاتيح الاقفال الثلاثة والمشار إلى أماكنها على الخريطة، لذلك عليك العودة مرة أخرى إلى الباب الأمامي والخروج إلى شارع لافين.



ساحة كرة السلة



الأدوات التي ستجدها في هذه المنطقة



مشروب علاج



مفتاح الحطاب

Yes
No

There is a Key of "Woodman".
Take it?

اركض شمال شارع لاڤين ثم شرق شارع فيني حتى تصل إلى المنطقة المشار إليها بالأحمر على الخريطة، إنزل للأسفل حيث ستجد العديد من السياج وباب على اليمين . ادخل من الباب إلى ساحة كرة السلة، يمكنك الحصول على مشروب العلاج من على سلة المهملات الموجود بقرب الطوق، بعد ذلك تفحص النقطة البيضاء على الأرض والمحاطة بالدماء ، النقطة البيضاء عبارة عن مفتاح الحطاب، التقط المفتاح ثم عد إلى الممر المؤدي إلى شارع فيني لأنه لا يوجد ما قد تفعله في هذه المنطقة.

الأدوات التي ستجدها في هذه المنطقة



مشروب علاج



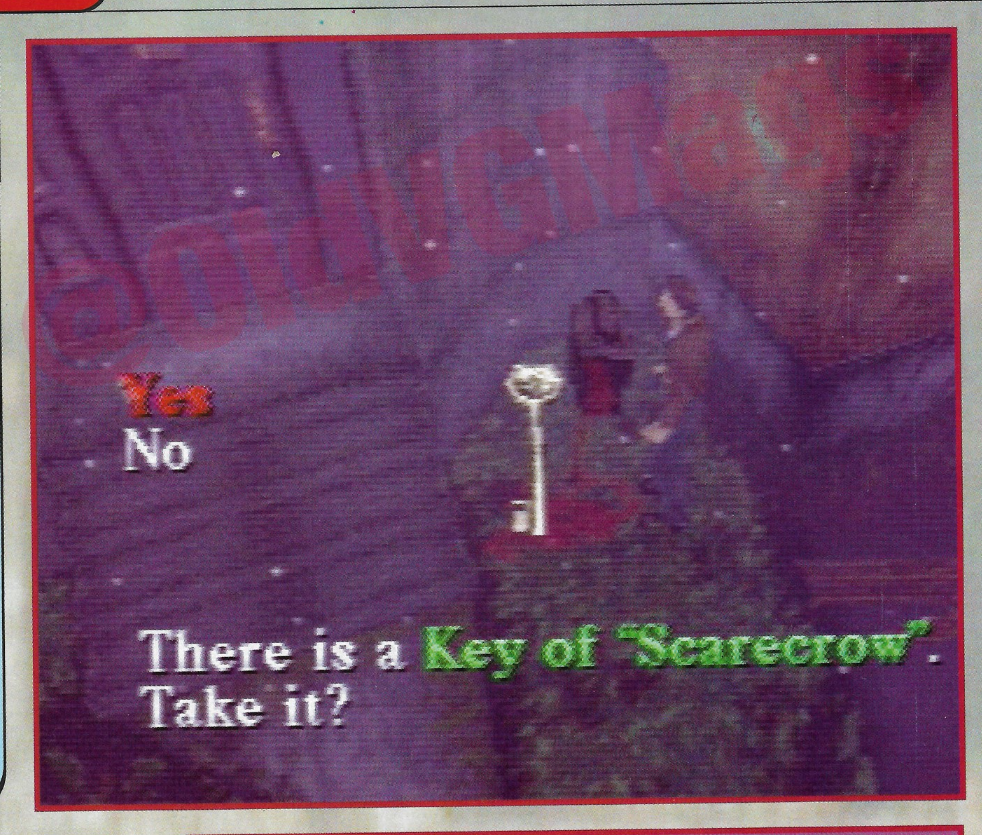
علبة ذخيرة



مفتاح الأسد

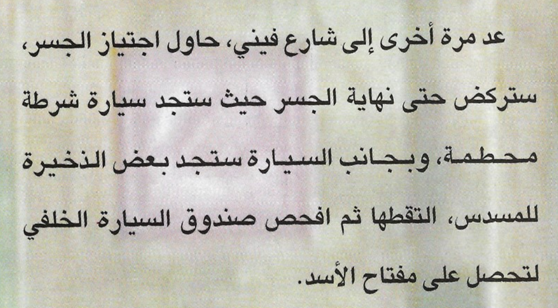


مفتاح الفزعه





توجه إلى الغرب من شارع فيني حتى تصل إلى مقدمة شارع الروي، ثم اتجه نحو الشمال على الشارع حتى تصل إلى هاوية أخرى، اتجه نحو اليمين حتى تصل إلى المبنى، ستتغير زاوية التصوير وستجد لوحاً خشبياً عليك اجتيازه لتصل إلى -صندوق البريد- حيث النقطة البيضاء المحاطة بالدماء. افحص النقطة البيضاء لتحصل على مفتاح الغراب المفزع. بعد ذلك اصعد الدرج واحصل على مشروب العلاج بجانب الباب.



عد مرة أخرى إلى شارع فيني، حاول اجتياز الجسر، ستركض حتى نهاية الجسر حيث ستجد سيارة شرطة محطمة، وبجانب السيارة ستجد بعض الذخيرة للمسدس، التقطها ثم افحص صندوق السيارة الخلفي لتحصل على مفتاح الأسد.

إنك الآن تمتلك جميع المفاتيح التي تفتح الأقفال الثلاثة، عد إلى غرب شارع فيني ثم إذهب شمالاً إلى شارع لافين حتى تصل إلى المنزل (المشار إليه بنقطة حمراء على الخريطة).

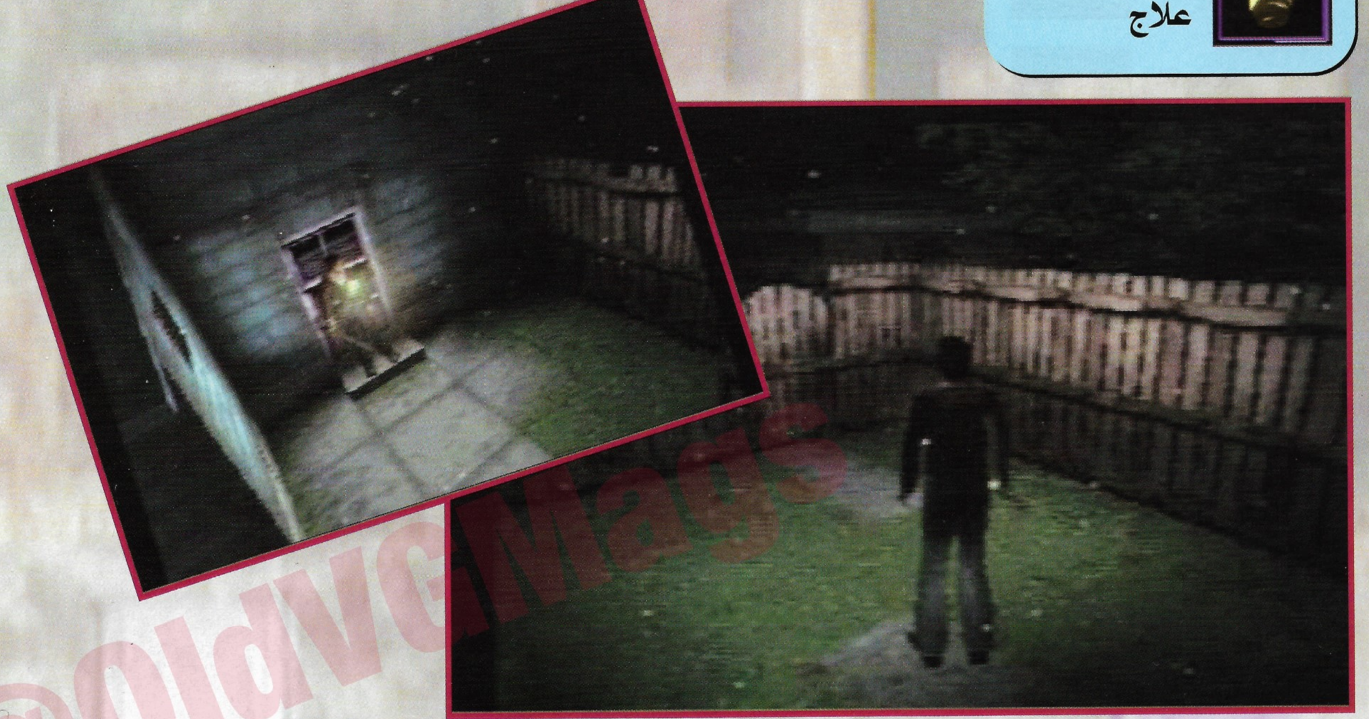


فناء المنزل

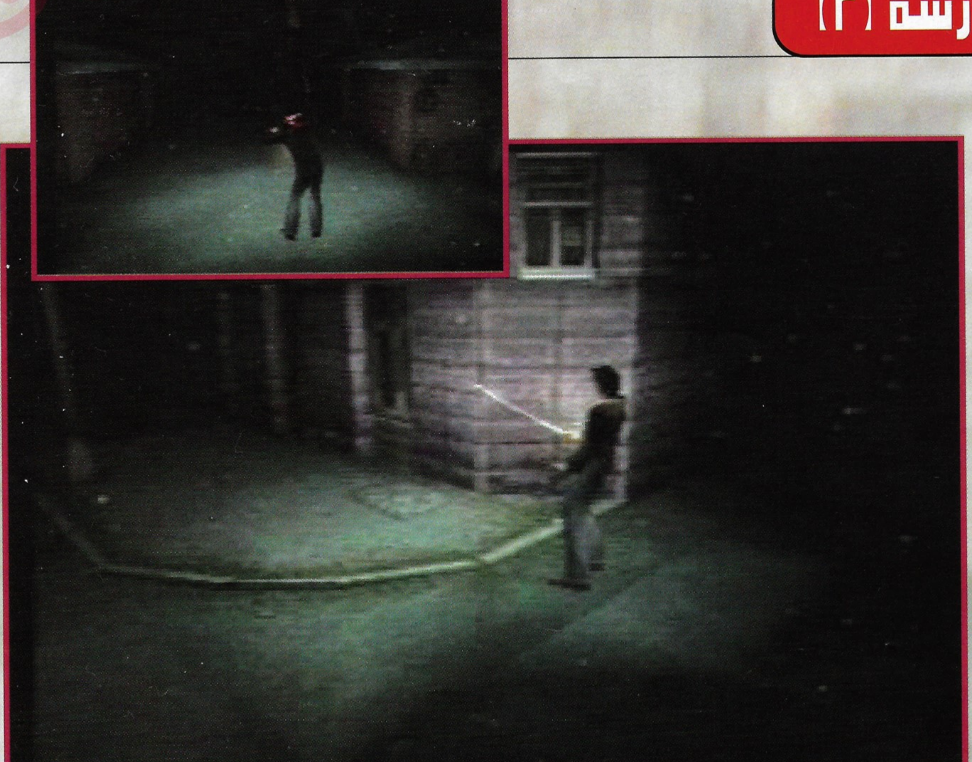


مشروب علاج

اذهب عبر المنزل إلى الباب الخلفي واستخدم المفاتيح الثلاثة على الأقفال لتخرج إلى الحديقة الواقعة في فناء المنزل (لا يوجد أي شيء جديد بالمنزل). بمجرد أن تخرج سيظهر لك عرض بسيط من داخل اللعبة، وسيشغل هيري المصباح . توجه نحو الطاولة والكراسي واحصل على مشروبي العلاج الموجودين على الطاولة. بعد ذلك اخرج من الباب الموجود خلف السياج لتجد نفسك في ممر جديد.



الطريق إلى المدرسة (٢)



اركض جنوباً في الممر الذي خرجت إليه حتى تصل إلى شارع ماثاسون (Matheson St.) .

من هناك، اتجه للجنوب حتى تصل إلى المدرسة. ادخل إلى حديقة المدرسة، واقض على كلاب الزومبي التي ستحاول مهاجمتك . ثم افتح الباب لتدخل المدرسة.

ملاحظة :

أصبح جو اللعبة الآن مظلم، لذلك ينصح بتفقد الخريطة بين الحين والآخر حتى لا تضيع الطريق.

المدرسة : قسم الاستقبال

بعد أن تدخل المدرسةتوجه نحو اليمين حتى تتغير زاوية التصوير، الآن ستشاهد لوحاً موضوعاً عليه شيء أبيض، تفحص اللوح لتحصل على الخريطة.

اذهب عبر الباب الموجود أمامك حتى تدخل قسم المدرسة الرئيسي، ثم توجه غرباً حتى تصل إلى قسم الاستقبال. ادخل قسم الاستقبال وتفحص المذكرات الموجودة على مكتب الاستقبال، والتي كتبت بالدماء. بعد الانتهاء من قراءة الألغاز ادخل من الباب الموجود داخل مكتب الاستقبال، وسر نحو طاولة القهوة لتحصل على ذخيرة للمسدس، يمكنك كذلك النظر إلى الصورة الموجودة على الحائط، ومعرفة بعض المعلومات. بعد الانتهاء من ذلك عد مرة أخرى إلى ردهة المدرسة.



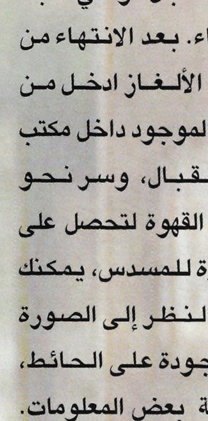
الأدوات التي ستجدها في هذه المنطقة

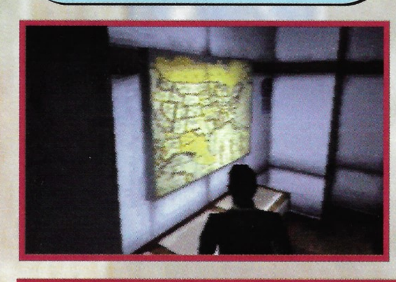


علبة لذخيرة المسدس

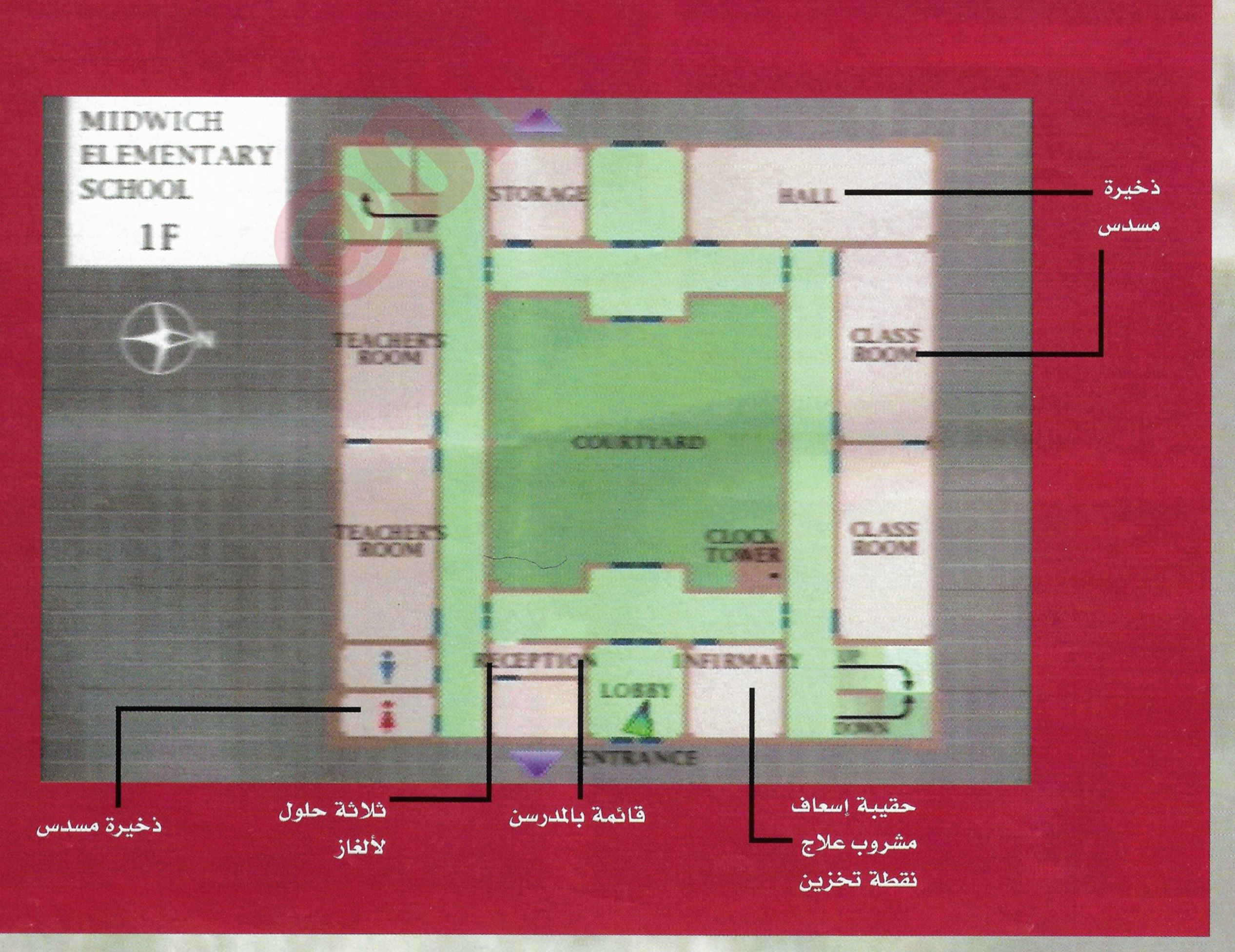


خريطة المدرسة

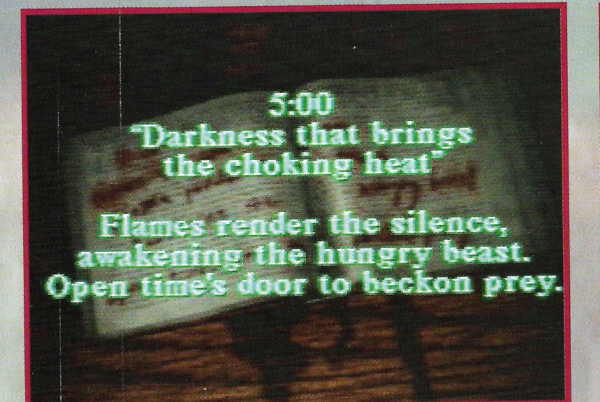




المدرسة الدور الأول



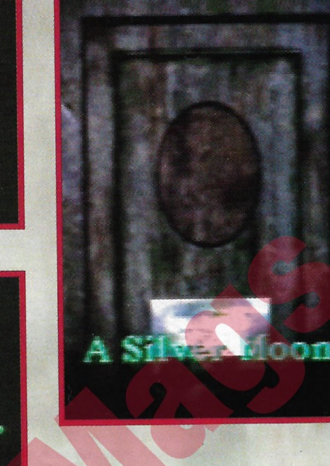
غرفة الاسعافات وساحة المدرسة والردهة الثانية





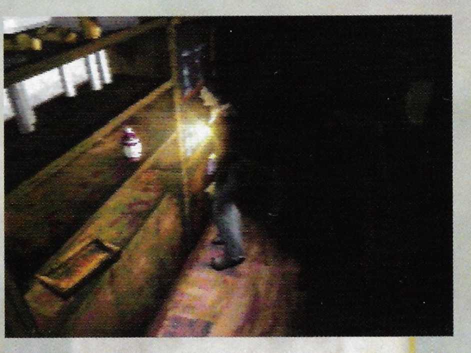


اذهب باتجاه الشرق حتى تصل إلى غرفة الاسعافات، في داخل هذه الغرفة ستجد حقيبة اسعافات على أحد الأسرّة ومشروباً للعلاج داخل الصيدلية. كما أن هنالك نقطة تخزين على الطاولة بجانب الصيدلية. اخرج من الغرفة وتوجه لساحة المدرسة عبر الباب المواجه للمدخل الرئيسي للمدرسة. لا يوجد أي شيء في هذه الساحة إلا بعض الوحوش الصغيرة تحمل سكاكين، من الأفضل أن تقتلها لأنك ستضطر بعد ذلك للعودة إلى نفس المنطقة، بعد ذلك ادخل من الباب المواجة للباب الذي دخلت منه. على الكرسي الموجود على يسارك هنالك علبة للذخيرة، كما أنك ستشاهد وحشاً نصف شفاف لايمكن له أن يؤذيك. اخرج من هذه الغرفة، ثم اتجه غرباً، حيث يدخلك الباب إلى الردهة الثانية.









جميع الأبواب الموجودة في هذا الممر لا يمكن فتحها، لذلك عليك الصعود للأعلى بسرعة لتصل إلى الدور الثاني للمدرسة. الباب الموجود بجانب الدرج مباشرةً مفتوح، وإذا استطعت الدخول يمكنك الركض للجهة الأخرى من الغرفة والحصول على مشروب العلاج، ثم بعد ذلك توجه نحو دورة مياه السيدات، وبعد أن تقتل الوحش الموجود بالداخل يمكنك الحصول على علبة لذخيرة المسدس، بعد ذلك عد مرة أخرى إلى الدرج وادخل من أول باب يقابلك من اليسار. ادخل إلى غرفة معدات المعمل وتوجه نحو اليمين. الآن توجه نحو الرف القريب من زاوية تصوير الكاميرا وستشاهد زجاجة الحمض، افحص المنطقة الموجودة فيها وستحصل عليها، اخرج من هذه الغرفة وتوجه نحو معمل الكيمياء. على أحد الطاولات الموجود داخل المعمل ستجد يداً تمسك بميدالية ذهبية، استخدم زجاجة الحمض الكيميائي على اليد لتبدأ بالتفتت وتحرر الميدالية الذهبية التي ستحصل عليها بعد ذلك.

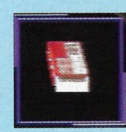
الآن توجه نحو المنطقة الصغيرة الموجودة يسار اليد التي قمت بإذابتها فهناك علبة للذخيرة. التقطها ثم غادر المعمل.

توجه نحو الغرب حيث الباب المزدوج الذي سيخرج للردهة التالية، بعد ذلك ادخل المكتبة. التقط حقيبة الاسعافات الموجودة على الطاولة، ثم غادر المكتبة. إذا ذهبت إلى أبعد فصل نحو الجنوب ستجد هناك علبة للذخيرة على الطاولة الموجود في مقدمة الغرفة إلى اليسار، التقطها ثم انزل للأسفل عبر الدرج. (ملاحظة: يمكنك تفحص غرفة الخزانات التي بها القطة لكن هذا لن ينفعك). توجه الآن نحو ساحة المدرسة مرة أخرى واستخدم الميدالية على الجانب الأيسر من الباب.

ستستمع بعدها إلى صوت صرير وستشير الساعة إلى الثانية عشرة، ويمكنك معرفة ذلك بمحاولة الدخول من باب برج الساعة.

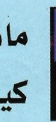
الأدوات التي ستجدها في هذه المنطقة


مشروب علاج


٣ علب ذخيرة

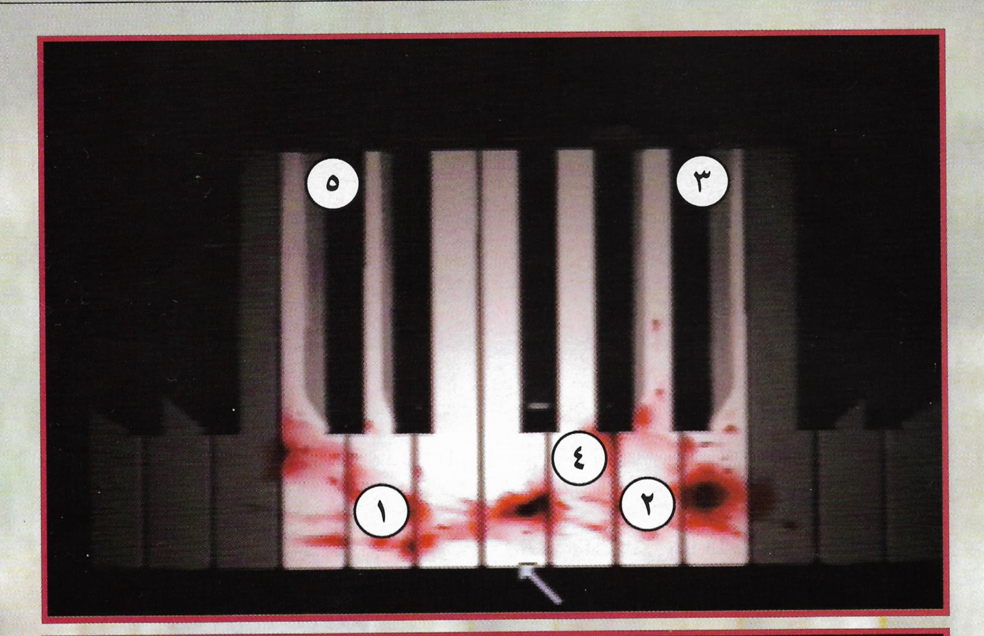

حقيبة إسعافات


ميدالية ذهبية


مادة كيميائية

المدرسة الدور الثاني





"A Tale of Birds Without a Voice"

First flew the greedy Pelican,
Eager for the reward,
White wings flailing.

Then came a silent Dove,
Flying beyond the Pelican,
As far as he could.

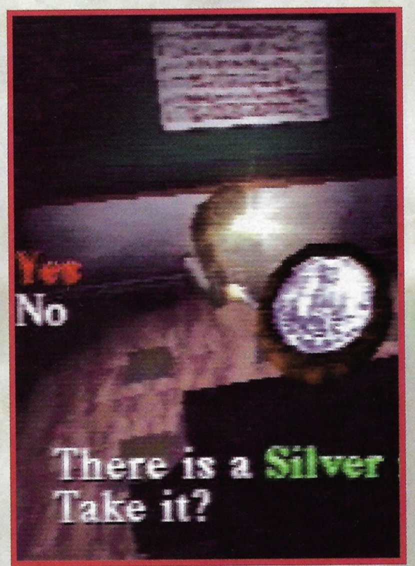


الأدوات التي ستجدها في هذه المنطقة



ميدالية فضية
(بعد أن تحل اللغز)

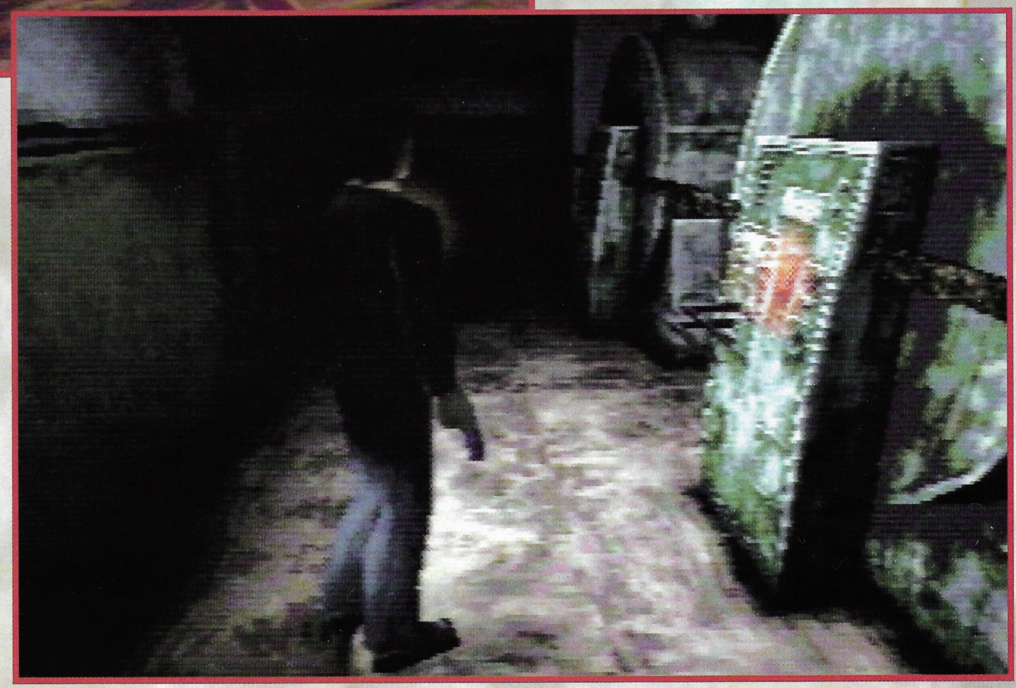
الآن وبعد أن وضعت الميدالية الذهبية في مكانها الصحيح، أصبح بإمكانك الضغط على أزرار البيانو (لم يكن بإمكانك استخدامها قبل وضع الميدالية الذهبية والحصول على الميدالية الفضية.) عد مرة أخرى إلى الدور الثاني وتوجه نحو غرفة الموسيقى ثم حاول فهم ما تشير إليه النوتة الموسيقية الموجودة على السبورة وإذا لم تتمكن من فهمها فإليك الحل.







ضع الميدالية الفضية في الناحية الأخرى من برج الساعة وسيتغير توقيت الساعة إلى الخامسة، وهوموعد حل اللغز الثالث والذي قرأت عنه في غرفة الاستقبال. توجه عبر الباب المواجه لبرج الساعة. اصعد الدرج إلى الدور الثاني وافتح الخريطة. من المفترض الآن وجود مخرجين: أحدهما في أعلى اليسار والآخر في أسفل اليمين. اجعل هدفك الآن الوصول للمخرج الموجود في أسفل اليمين، ومن غير المهم أي طريق تسلك، فقط عليك



الوصول إلى هناك. انزل من الدرج للدور الأول، ثم تابع النزول لتصل إلى غرفة المغلى. لا تحاول فتح المخزن فهو مغلق، فقط توجه نحو غرفة المغلى وقم بتشغيل المغلى (المفتاح الأحمر) لا يوجد الآن ما تفعله في هذه الغرفة، لذلك عليك الخروج والعودة إلى ساحة المدرسة. الآن ستجد أن باب برج الساعة قد فُتِح.

المدرسة البدروم



الأدوات التي ستجدها في هذه المنطقة


مشروب علاج


علبتي ذخيرة

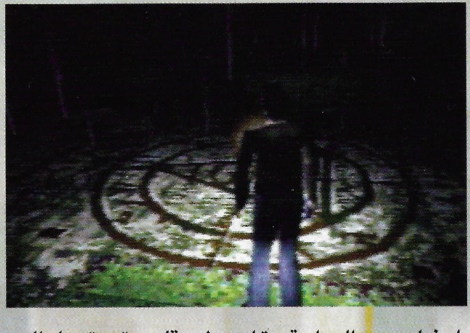

حقيبة إسعافات


كرة مطاطية


بطاقة الصورة


بندقية

أمبول علاج



ادخل برج الساعة وتابع طريقك حتى تصل إلى الساحة. سيكون هناك عرض بسيط تواصل بعده تقدمك. اذهب عبر الباب المواجه لبرج الساعة وادخل من الباب المواجه للباب الذي دخلت منه للتو. هناك ستجد حقيبة اسعافات ومشروب علاج في الجانب الأيمن من الغرفة، ومروحة كبيرة في الخلف. اخرج من هذه الغرفة وادخل المخزن، في هذا المكان ستجد الكرة المطاطية على الطاولة. اخرج من الغرفة ثم ادخل من الباب الموجود في الغرفة الواقعة في الجهة الغربية لتصل إلى الممر. ادخل أول فصل وافحص الطاولة الموجودة بالمنتصف لتحصل على بطاقة الصورة. تقدم عبر جميع الفصول، ثم بعد ذلك توجه نحو الجنوب عبر الفصل الأول حيث الباب الذي يوصل بين الفصلين لتدخل الفصل الثاني.

اخرج من الباب الموجود في أسفل الركن الأيسر، وادخل من الباب المواجه له لتصل إلى الممر الجديد. ادخل إلى غرفة الاسعافات لتتمكن من التخزين، ثم توجه نحو الدهليز لتتفقد الكرسي المتحرك الذي ستحصل منه على امبول العلاج.

توجه نحو قسم الاستقبال وادخل من الباب، ستجد هناك علبة ذخيرة على الأريكة الموجودة بالغرفة.

استخدم بطاقة الصورة على الباب الذي ظهر بهذه المنطقة ثم افتحه لتصل إلى الممر الأخير للدور الأول. ادخل دورة المياه الخاصة بالطلاب ليظهر لك عرض بسيط، بعده ستشاهد شيئا يلمع على الأرض، تفحصه لتحصل على البندقية. عد مرة أخرى إلى الممر وادخل غرفة المدرسين القريبة من موقع الدرج، وهناك ستجد بعض الذخيرة على الكرسي، وطاولة كبيرة عليها هاتف لا يعمل. عندما تحاول الخروج من الغرفة سيبدأ الهاتف بالرنين وستضطر لمشاهدة عرض بسيط من اللعبة. بعد ذلك اخرج من الغرفة واصعد الدرج لتصل إلى الدور الثاني.

المدرسة المظلمة الدور الأول



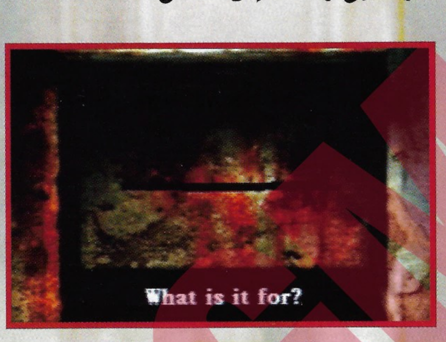
ملاحظة

يمكن استخدام دورة مياه الطالبات كمصعد، ادخل دورة المياه ثم اخرج منها ستجد نفسك في الدور الثاني كرر المحاولة لتعود للدور الأول.



بمجرد أن تصل إلى الدور الثاني ادخل الفصل الأقرب للدرج وابحث عن الذخيرة الموجودة على الكرسي، التقطها ثم اخرج من الغرفة للممر وتابع السير حتى تصل إلى مشروب العلاج على الكرسي. التقطه ثم ادخل مرة أخرى الفصل الذي دخلته في السابق لتدخل من الباب المشترك بين الفصلين. على الكرسي الموجود بأسفل الغرفة ستجد علبة ارجوانية، تفحصها لتحصل على ذخيرة للبندقية. اخرج من الغرفة وادخل من الباب المزدوج الواقع في أسفل الممر لتصل إلى ممر جديد. لا يمكنك الآن دخول غرفة الموسيقى لذلك تابع السير نحو غرفة المخزن. بعد أن تدخل اذهب وافتح الخزانة التي تهتز ثم حاول مغادرة الغرفة لتشاهد عرضاً بسيطاً سيتسبب لك بالفزع، بعدها يمكنك التقاط المفتاح الذهبي من على الأرض. وهو المفتاح الخاص بالمكتبة المدخرة. عد إلى الممر وتوجه نحو الدرج واصعد إلى السطح.





المدرسة المظلمة الدور الثاني

MIDWICH ELEMENTARY SCHOOL 2F

كتاب مشروب علاج — LIBRARY RESERVE

كتاب خيرة مسدس — LIBRARY

LAB EQUIPMENT ROOM

CHEMISTRY LAB

CLASS ROOM — ذخيرة مسدس

CLASS ROOM — ذخيرة بندقية

٢ ذخائر مسدس ذخائر بندقية

CLASS ROOM

CLASS ROOM — مشروع علاج

MUSIC ROOM

LOCKER ROOM — مفتاح المكتبة المدخرة

DOWN

السطح

الأدوات التي ستجدها في هذه المنطقة



مفتاح الفصل (في الساحة)

لاشيء (على السطح)

لا يوجد أي أعداء على السطح لذلك لا تقلق. تقدم نحو خزان الماء، وانظر إلى الصمام، ثم اتبع القناة حتى تصل إلى الدماء، وانظر للحفرة الموجودة بجانب الدماء، لتشاهد مفتاحاً لايمكنك الوصول إليه، اتبع القناة حتى تصل إلى أول حفرة، سد الحفرة باستخدام الكرة المطاطية، ثم عد إلى صمام الماء وقم بتشغيله، هذا سيساعد على إسقاط المفتاح عبر أنبوب تصريف . اترك السطح ، وانزل من الدرج للدور الأول. بعد ذلك توجه نحو الساحة. بعد أن تخرج للساحة يمكنك التقاط المفتاح عند إحدى زوايا الساحة حيث أنبوب التصريف.



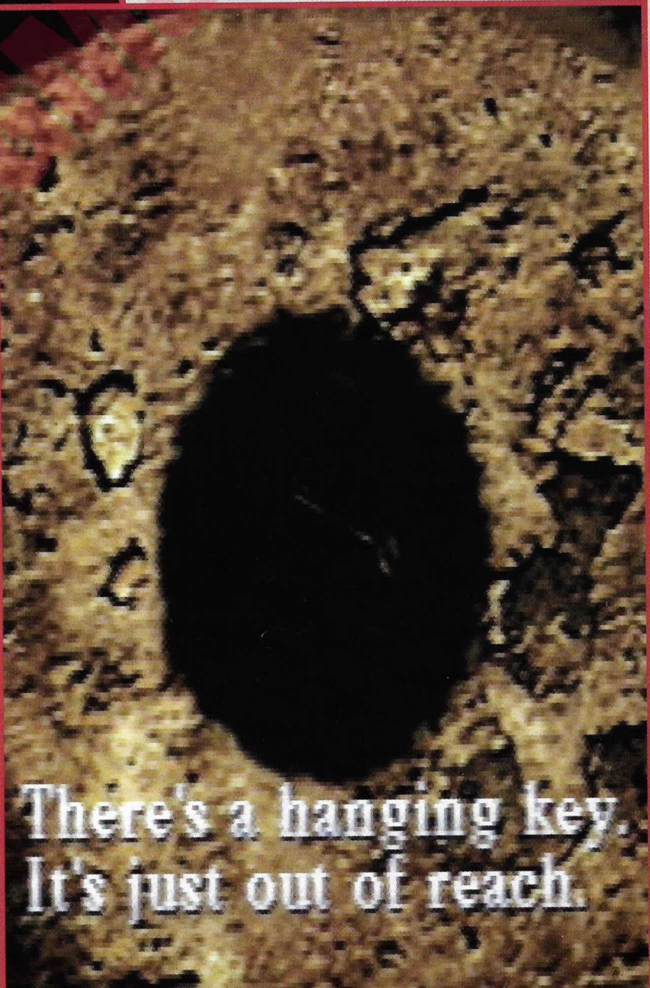


المدرسة المظلمة لدور الثاني

حمام المجاري

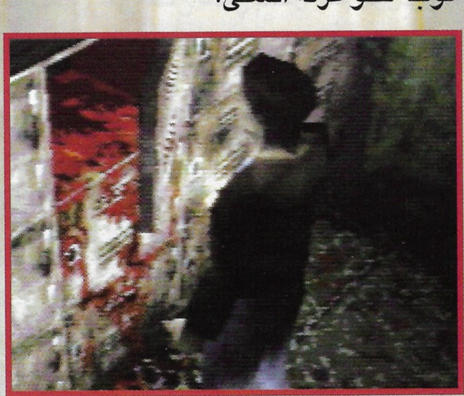
MIDWICH ELEMENTARY SCHOOL R

ROOF

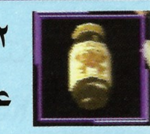


الطابق الثاني والبدروم

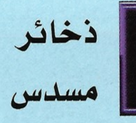
بعد أن حصلت على المفتاح توجه للأعلى نحو غرفة المكتبة واستخدم المفتاح الموجود عندها. عندما تكون هناك تستطيع أن تحصل على علبة اسعاف من على الرف في أحد جوانب الغرفة. الآن ادخل إلى المكتبة عبر الباب الذي فتحته بالمفتاح وستجد بداخلها علبة ذخائر للمسدس على الطاولة وكتاباً مفتوحاً يحكي قصة غريبة تشير إلى قصد ما. بعد ذلك توجه للأماكن التي لم تذهب إليه بعد في هذا الطابق، استخدم مفتاح الفصل للباب الذي هو لأول غرفة فصل، وفي داخل الغرفة توجه نحو الباب الذي سينقلك إلى الفصل المجاور، وستحصل في هذه المنطقة على مشروب علاج على الكرسي وعند أخذك إياه اخرج من الغرفة لتحصل علىّ مشروب علاج آخر على المقعد الموجود في القاعة، ثم انتقل نحو الدرج الذي على اليمين في الخريطة لتتوجه نحو البدروم. انطلق نحو غرفة المخزن لتحصل على امبول علاج وعلبتين من ذخائر البندقية ومن ثم توجه نحو غرفة المغلى.



الأدوات التي ستجدها في هذه المنطقة



٢ مشروب علاج



ذخائر مسدس

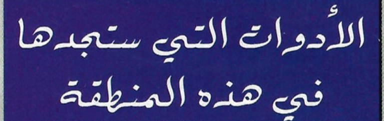


حقيبة إسعافات

٢ ذخائر بندقية



امبول علاج



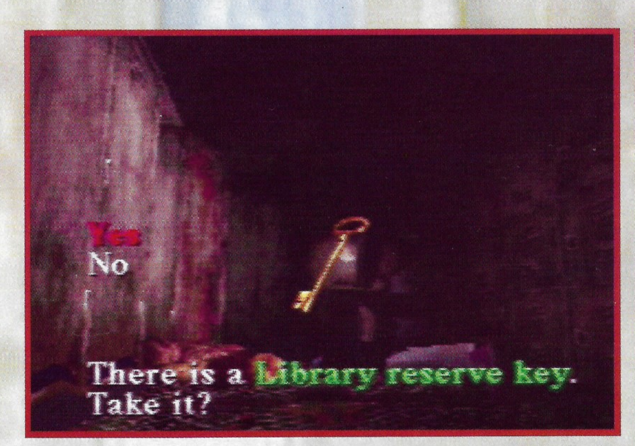


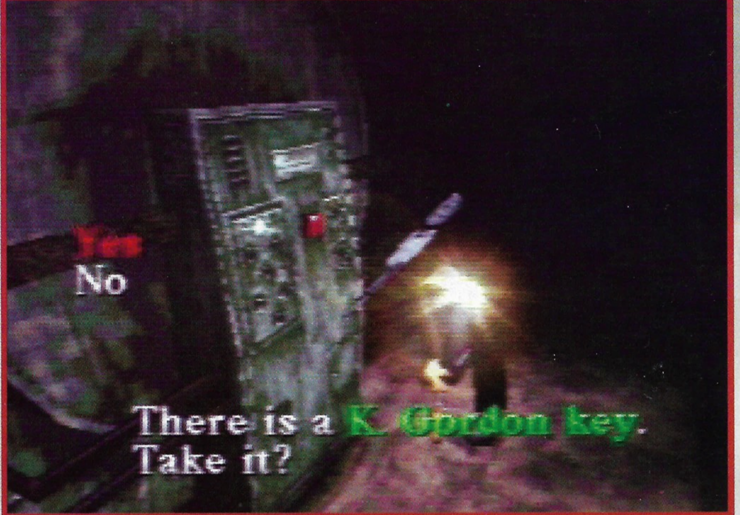
مفتاح چوردون
Gordon Key

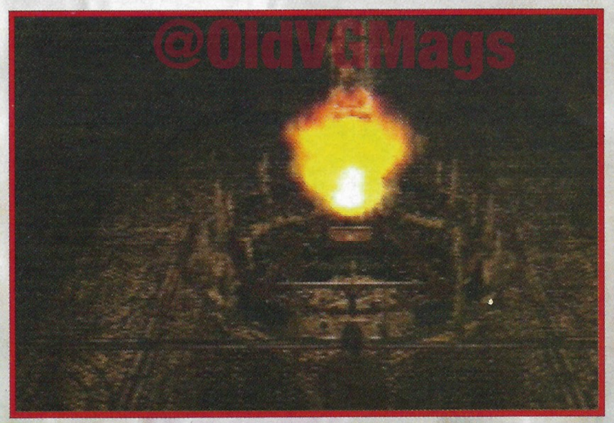


الزعيم: الوحش المفترس «ذو الفم الكبير»

عندما تدخل هذه المنطقة ستنحرق الجثة الموجودة ويظهر من خلفها أول زعيم في اللعبة يمتلك فماً كبيراً، هل تتذكر تلك القصة الغريبة الموجودة في غرفة المكتبة؟ إنها تدلك على حل لغز التخلص من هذا الوحش الضخم. وما تقصده القصة هنا هو أن تصوب نحو نقطة ضعفه وهي فمه. لذا استخدم سلاح البندقية وصوب نحو الوحش دون أن تسرف الكثير من الذخائر وانتظر حتى يحاول هذاالوحش مهاجمتك بفمه، وعندما يقوم بفتحه صوب البندقية نحو فمه واطلق قدر ما تستطيع من الذخائر لتقضي عليه، وفي الغالب ستهزمه بطلقة بندقية واحدة فقط. بعد أن قضيت على الزعيم ستشاهد عرضاً سينمائياً ومن ثم سترجع إلى غرفة المغلى العادية. في نفس الغرفة وبجانب المرجل ستحصل على مفتاح فضي يحمل اسم چوردون ، غادر الغرفة وستلاحظ أن المدرسة عادت إلى حالتها الطبيعية . ارجع إلى الدرج لتسمع قرع أجراس، ومن ثم تذهب إلى مبنى بالكان **Balkan Churc**.











عندما تغادر المدرسة اتجه جنوباً نحو طريق ميدويتش **Midwic** من ثم شرقاً نحو طريق براد بيري حتى تصل إلى الممر الذي يتجه شمالاً نحو شارع براد بيري.

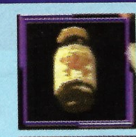
اعبر هذا الممر وستجد على اليمين باباً، ادخله لتصبح في الفناء الخلفي للمنزل، ادخل المنزل مستخدماً مفتاح چوردون، بعد ذلك ادخل المطبخ والتقط ذخيرة المسدس التي على الفرن، ثم التقط الذخيرة التي على الطاولة المجاورة لنقطة التخزين الموجودة في غرفة الطعام . قم بحفظ اللعبة ثم اخرج إلى شارع براد بيري واتجه إلى الممر المجاور، وفي منتصف طريق الممر ستجد ذخيرة مسدس على اليمين التقطها وواصل سيرك عبر الممر حتى تصل إلى شارع بلوتش **Bloch Street** انطلق مباشرة للغرب لتصل إلى مبنى «بالكان»، وعندما تدخل المبنى ستشاهد عرضاً سينمائياً جديداً. بعد انتهاء العرض تقدم للأمام وخذ مفتاح الجسر المتحرك وفلوروس «الذي يشبه شكل الهرم» من على المنصة.

بعد ذلك توجه نحو الركن الذي في شمال المنصة لتحصل على مشروب علاج موضوع هناك، ثم ارجع إلى المدخل، وبالقرب منه ستجد نقطة تخزين، قم بحفظ اللعبة ثم اخرج من المبنى وتوجه غرباً نحو شارع بلوتش لتصل إلى الجسر المتحرك، وسيكون هدفك بالتحديد هو أن تصل أولاً إلى غرفة التحكم بالجسر، وستجد ذلك في الخريطة لتسترشد بها.

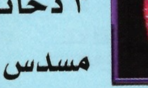
أثناء سيرك نحو الغرب ابق على جهة اليمين من الطريق، وعندما تصبح بالقرب من الجسر ستشاهد درجاً مكسوراً، إنزل عبره لتحصل على حقيبة إسعاف وذخيرة بندقية، ثم ارجع لتواصل طريقك، وعندما تصل إلى غرفة التحكم، توجه نحو الباب الذي بالأسفل لتشاهد آلة دريل، لن تستطيع استخدامها حالياً لعدم توفر البنزين لديك «يجب أن تستخدم الكشاف الضوئي لتتمكن من الرؤية».

اخرج من هذه الغرفة وتوجه نحو الطابق العلوي لتدخل غرفة التحكم، وبداخلها ستجد كرسياً تأخذ من عليه خريطة توضح لك المواقع الموجودة في وسط مدينة سايلنت هيل، وفي الوقت نفسه ستجد نقطة تخزين موجودة على المكتب، توجه مباشرة أمام الكاميرا وستصبح في منطقة صغيرة توجد فيها آلة التحكم ومشروب علاج على يسار الآلة. استخدم مفتاح الجسر المتحرك على الآلة لتنزل الجسر المتحرك للأسفل، الآن ستتمكن من الوصول إلى منتصف مدينة سايلنت هيل.

الأدوات التي ستجدها في هذه المنطقة



مشروب علاج



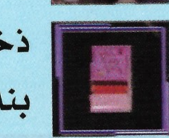
٣ ذخائر مسدس

حقيبة إسعاف

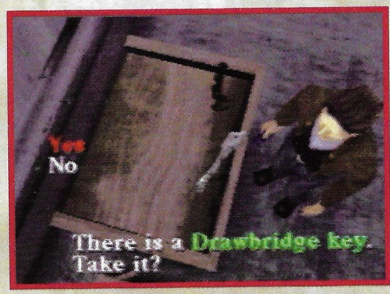


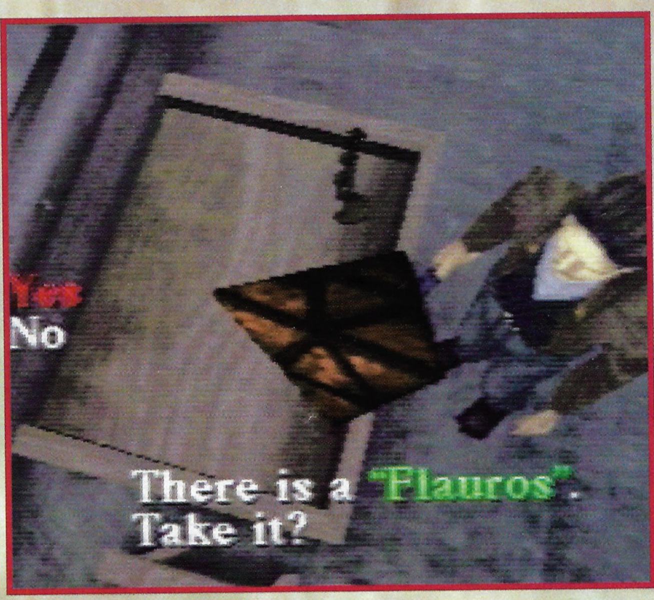
فلاوروس

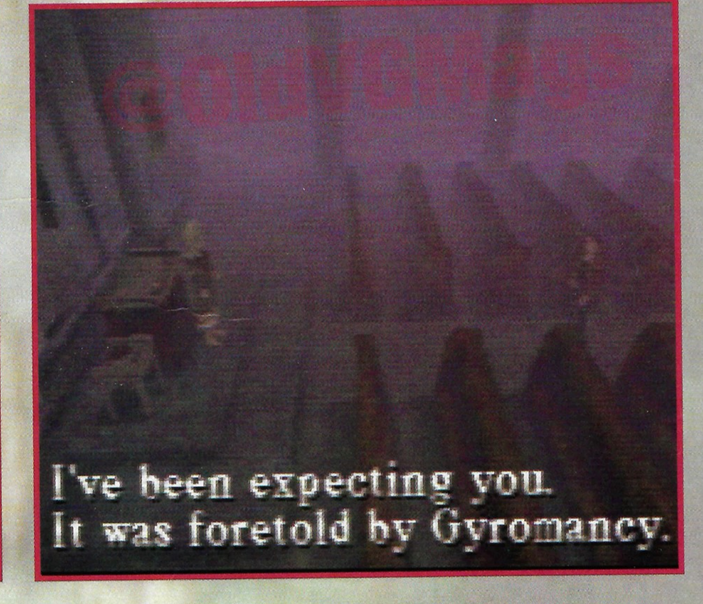
مفتاح الجسر المتحرك



ذخيرة بندقية







وسط سايلنت هيل

مركز الشرطة (في الوقت المضيء) ٣ ذخيرة مسدس
٢ ذخيرة بندقية، نقطة تخزين

مركز الشرطة (في الوقت المظلم) ذخيرة مسدس
ذخيرة بندقية، نقطة تخزين

متجر الخردوات: حقيبة إسعاف، ذخيرة بندقية

مشروب علاج

مسدس ذخيرة

SILENT HILL

CENTRAL SILENT HILL

POLICE

SAGAN St.

CRICHTON St.

WILSON St.

SIMMONS St.

KOONTZ St.

ALCHEMILLA HOSPITAL

TO OLD SILENT HILL

Antique shop

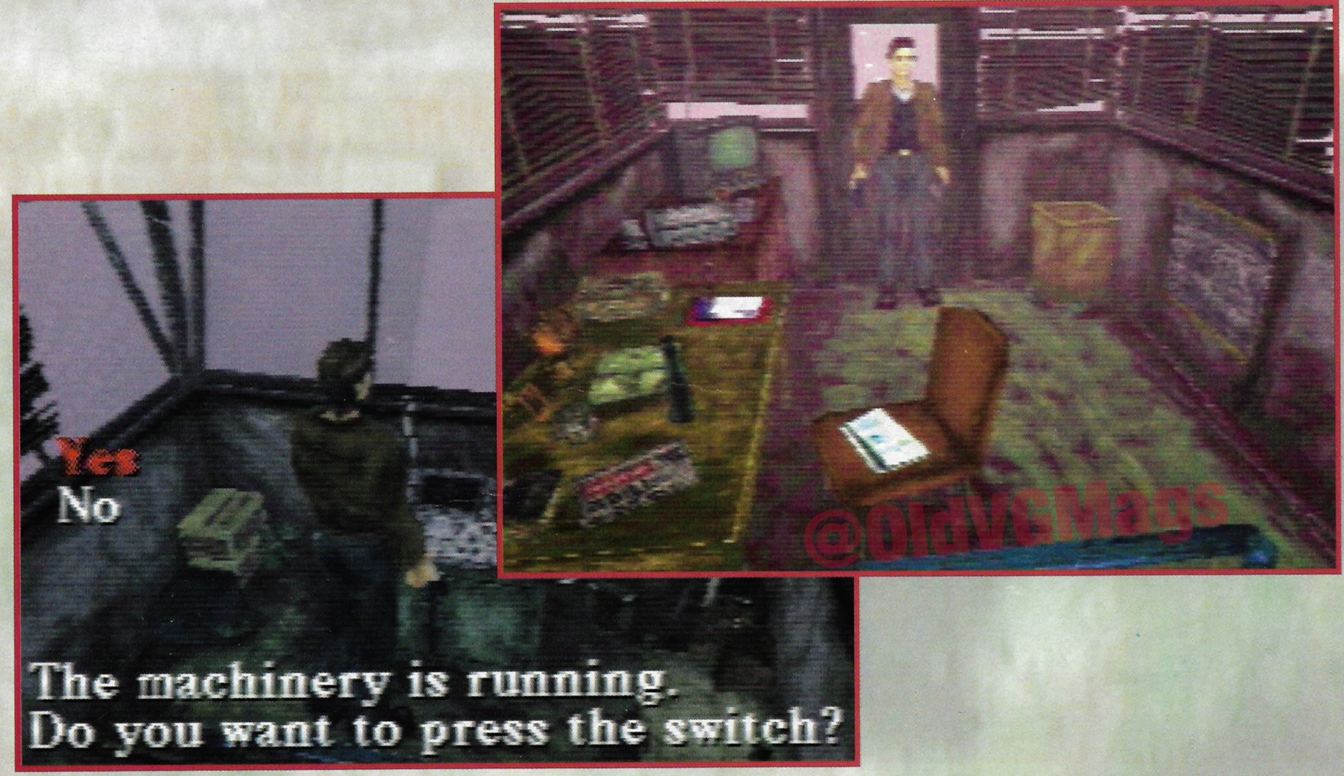
SILENT HILL TOWN CENTER

POST OFFICE

ذخيرة مسدس

ذخيرة مسدس

مشروب علاج



إذا انطلقت نحو جهة اليمين للجسر «جنوب الجسر على الخريطة» ستجد درجاً آخر مكسوراً، انزل عليه لتحصل على ذخيرة المسدس، ثم اذهب جنوباً إلى شارع كريشتون CRICHTON St. لتصل إلى مستشفى الكيميلا، وهي واضحة على خريطتك، إذهب إلى شارع كونتز لتصل إلى مدخل المستشفى. عندما تصل إلى الداخل قم بحفظ اللعبة عند نقطة التخزين الموجودة على مكتب الاستعلامات، ثم واصل سيرك نحو الغرفة التي صدر منها صوت الطلقات النارية، وهي أول غرفة إلى اليسار، وعندما تدخلها ستشاهد عرضاً سينمائياً حيث ستقابل الدكتور كوفمان الذي يعمل في هذه المستشفى، والذي كان مغمياً عليه، وعندما استفاق من نومه تفاجأ باختفاء الجميع، وبوجود العديد من الوحوش في وسط المدينة وداخل المستشفى.

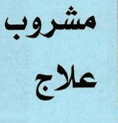
بعد ذلك سيقوم هو بالانصراف وستصبح واجهتك تقابل الباب الذي أتيت منه، لذا توجه نحو اليمين وادخل الباب الذي عند الحائط.

عندما تدخل عبر الباب للغرفة الجديدة لن تجد أي شيء يثير انتباهك، لذا واصل السير لتصل إلى باب آخر، وادخل منه لتجد نفسك خلف مكتب الاستعلامات الخاص بالمستشفى لتحصل على حقيبة إسعاف من على الصندوق الذي بقرب الباب، وتفحص اللوحة الارشادية التي على الحائط لتحصل على خريطة المستشفى، ثم ارجع إلى الغرفة التي قابلت فيها الدكتور كوفمان . اذهب إلى الباب الآخر الذي لم تدخله بعد لتصبح في غرفة الأدوية، ومن ثم توجه من هذه الغرفة إلى الخارج لتصل إلى الممر «لا تنس استخدام الخريطة دائماً لتتأكد من الأماكن التي تذهب إليها». عند الممر ستجد أن غرفة المخزن والمكتب مغلقة، لذلك توجه نحو غرفة مكتب الدكتور من هنا. بالداخل ستحصل من على المكتب الذي بجوار الباب على خريطة بدروم المستشفى . خذ الخريطة وتوجه نحو الباب الذي بجانب المكتب ليقودك نحو غرفة الاجتماعات، في هذه الغرفة ستحصل على مفتاح البدروم من على الطاولة، بعد ذلك ارجع إلى القاعة.

إذا ذهبت إلى المطبخ ستجد مشروب علاج على المنضدة ابحث عند القنينات البلاستيكية المفرغة في نفس الغرفة لتحصل على واحدة منها. الآن إذهب إلى مكتب المدير واستخدم القنينة على السائل (الشبيه بالدم) المنسكب على الأرض إن هذا السائل مهم جداً لذلك من الضروري أن تحصل عليه.. عندما تحصل عليه توجه نحو الباب الذي سيأخذك إلى البدروم وانزل للأسفل. انطلق إلى غرفة المغلى وتقدم نحو المولدات الضخمة سيتغير أسلوب التصوير وستشاهد بعض الأشياء على يمين المغلى قم بفحصها لتضغط زر التشغيل.

الآن إذهب إلى المصعد الموجود في طابق البدروم. عندما تصبح داخل المصعد تفحص جهة الأزرار الموجودة في المصعد لتظهر شاشة الأزرار، اختر الدور الأول، وعندما تصبح هناك أخرج من المصعد وحاول أن تفتح الباب الذي على اليسار؛ لتكتشف أن الباب محكم الإغلاق، ارجع إلى المصعد وكرر نفس العملية في كل دور حتى يظهر لك زر الدور الرابع، انتقل إلى هذاالدور وسيظهر لك عرض سينمائي قصير، بعد ذلك ستتحول المستشفى وتدخل إلى عالمها المرعب.

الأدوات التي ستجدها في هذه المنطقة

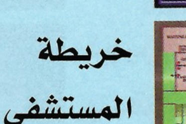
مشروب علاج



ذخيرة مسدس



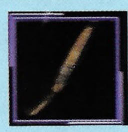
حقيبة إسعاف




خريطة المستشفى



قنينة بلاستيكية

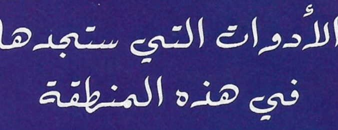


مفتاح بدروم



سائل غير معروف





الأدوات التي ستجدها في هذه المنطقة


٣ مشروب علاج



٢ ذخيرة مسدس



حقيبة إسعافات



ذخيرة بندقية

كيس دم


شريحة «الملكة»

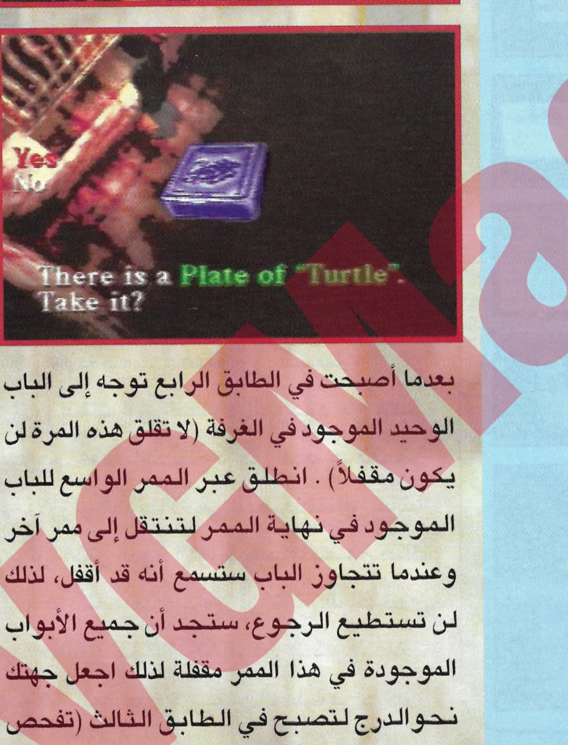

امبول علاج


شريحة «القبعة»



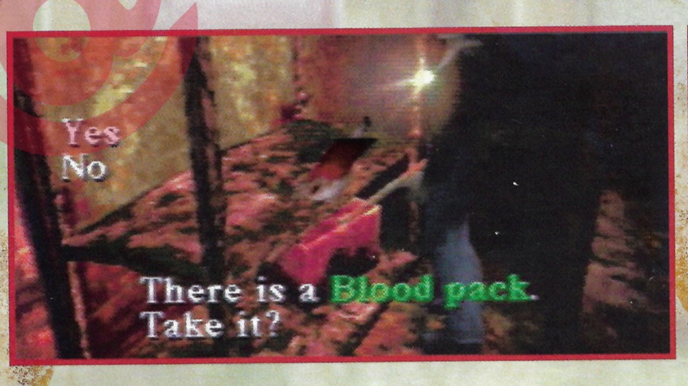
شريحة «القطة»


شريحة «السلحفاة»



بعدما أصبحت في الطابق الرابع توجه إلى الباب الوحيد الموجود في الغرفة (لا تقلق هذه المرة لن يكون مقفلاً) . انطلق عبر الممر الواسع للباب الموجود في نهاية الممر لتنتقل إلى ممر آخر وعندما تتجاوز الباب ستسمع أنه قد أقفل، لذلك لن تستطيع الرجوع، ستجد أن جميع الأبواب الموجودة في هذا الممر مقفلة لذلك اجعل جهتك نحو الدرج لتصبح في الطابق الثالث (تفحص الخريطة دائماً لتساعدك) لن تجد أي شيء يفيدك في غرفة ٣٠١ ولكن في ٣٠٢ ستجد نقطة تخزين على السرير تستطيع أن تحفظ اللعبة فيها أيضاً، هناك ذخيرة بندقية على السرير بالقرب من المؤخرة بالإضافة إلى شاشة تلفاز قديمة صالحة للاستعمال .الآن اسلك طريقك نحو غرفة ٣٠٤ (غرفة ٣٠٣ مغلقة لذا لا تحاول عبثاً) وعلى جهة الغرفة اليمين ستجد طاولة بين سريرين يوجد عليها مشروب علاج، وعلى أحد جوانب الغرفة ستجد منطقة مضيئة على الحائط افحصها لتشاهد شريحة حديدية مثبتة باحكام. الآن اجعل طريقك لغرفة المخزن وستحصل من على الرف ذخيرة مسدس وحقيبة أسعاف وكيس دم.

بعد أن حصلت على هذه الأشياء عد إلى الممر، وادخل غرفة ٣٠٦ (غرفة ٣٠٥ والمستودع مغلقين) بعد أن تدخل غرفة ٣٠٦ ستجد على الحائط البعيد شريحة «القطة» هل تتذكر تلك الشريحة المثبتة؟ لا تحاول استخدام ذكائك ووضع شريحة «القطة» في ذلك المكان فلن يصلح ذلك أبداً . لذلك توجه نحو الباب الذي سينقلك إلى منطقة المصعد، وافتحه لتستطيع استخدامه لاحقاً. الآن انطلق نحو حمام الرجال لتحصل على شريحة «السلحفاه» من على الرف الخلفي، خذها ثم واصل طريقك نحو الدرج وانزل للطابق الثاني







. ادخل غرفة ٢٠١ وخذ الولاعة من على السرير ثم اذهب إلى غرفة ٢٠٤، في مؤخرة الغرفة ستجد شريحة «القبعة» موجودة على الحائط. ولكن هناك من سيعيق طريقك، إنهما ثعبانان متعطشان للدماء، ولتزيحهما عن طريقك استخدم كيس الدم عندهما وسيقوم هيري بقذف الكيس لينشغلا به لذلك خذ شريحة «القبعة» واترك الغرفة. ثم توجه نحو مركز الممرضات Nurse Center المجاور للغرفة السابقة، وستجد على الحائط قصيدة مكتوبة بالدماء وهي علامة ارشادية لحل اللغز الذي ستواجهه قريباً.

عندما تذهب للباب الموجود في مركز الممرضات ستجده مغلقاً، ولن تستطيع فتحه إلا بواسطة وضع الشرائح الأربع مع ترتيبها الصحيح. لذلك توجه نحو الدرج لتنزل للطابق الأول ثم اجعل طريقك مباشرة إلى غرفة المطبخ وعندماتصبح بالداخل ستجد مشروب علاج في مؤخرة المنضدة.

الآن إذهب إلى غرفة المكتب وبالداخل وخلف المكتب ستحصل على ذخيرة مسدس، إذا ذهبت لغرفة الأدوية وحاولت فتح الباب الموجود في الجهة الأخرى لغرفة الفحص ستجده مغلقاً ولكنك ستسمع صوتاً من الجهة الأخرى للباب. أيضاً عندما تذهب إلى غرفة المستودع لن يكون هناك شيء ولكن عندما تحاول مغادرة الغرفة ستسمع صوت انكسار (ولكن لا شيء سيحدث) واصل طريقك نحو غرفة المدير وبالداخل ستحصل على شريحة «الملكة» على المكتب، ونقطة تخزين لتحفظ اللعبة في الخلف، مرة أخرى ستسمع صوت انكسار (هذه الأشياء حقاً تخيفني!) بإمكانك الآن العودة إلى مركز الممرضات لتكتشف حل لغز الباب الموجود في هذا المركز، تستطيع أن تستعين بالقصيدة المكتوبة بالدماء في توضيح الحل وإذا لم تتمكن بالاعتماد على

الأدوات التي ستجدها في هذه المنطقة


مشروب علاج


حقيبة إسعاف


٢ ذخيرة بندقية

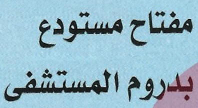
مفتاح غرفة الفحص


مطرقة


امبول علاج


شريط فيديو


حمض كيميائي


مفتاح مستودع بدروم المستشفى

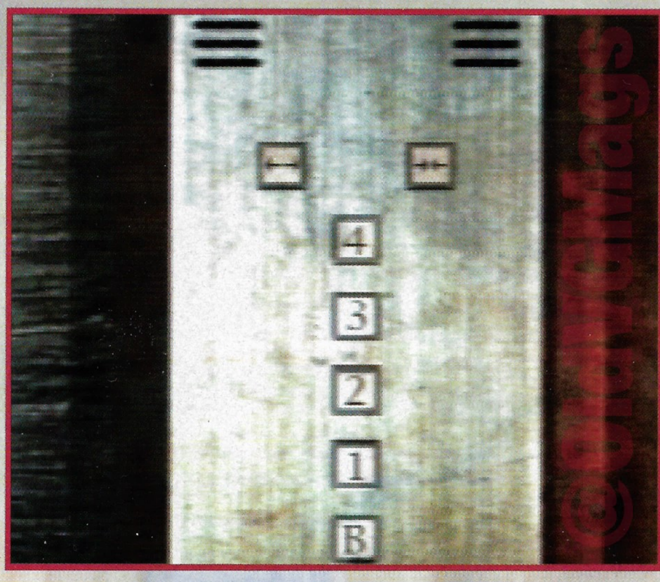


نفسك إليك هذا الرسم الذي يوضح لك المواقع الصحيحة لهذه الشرائح الملونة:

ضع الشريحة الحمراء في المربع العلوي الذي في اليسار، الشريحة الصفراء في المربع السفلي الذي في اليسار، الازرق في المربع العلوي الذي في اليمين والأخضر في المربع السفلي الذي في اليمين، الآن كن مبتهجاً فالباب سيفتح، ولكن قبل أن تدخل من خلاله جهز نفسك بسلاح البندقية.

بعد أن تخرج إلى الممر الجديد، اقتل جميع الزومبي ، الموجودين من الممرضات والدكاترة وادخل من الباب الجانبي لغرفة العمليات، هناك على الطاولة ستجد مفتاح مخزن البدروم. بعد أن تأخذ المفتاح إذهب إلى وحدة العناية المركزة بالداخل ستجد على الطاولة مجموعة من القوارير، إفحصها لتحصل على قارورة الحمض الكيميائي Alcohol Disinfecting. ادخل غرفة ٢٠٦ وبالداخل ستجد على الكرسي حقيبة إسعاف، ادخل المصعد وانزل للبدروم إذهب لغرفة الموتى وعلى طاولات الجثث ستجد مشروب وأمبولة علاج.

بعد ذلك توجه نحو حجرة المولد، وخذ المطرقة الموجودة هناك، ثم انطلق لغرفة المستودع وستحصل على ذخيرة مسدس وبندقية



على الأرفف، وفي ركن الغرفة دولاب ستجد على الأرض التي بالقرب منه علامة بيضاء، افحص العلامة لتكتشف أنه من الممكن دفع هذا الدولاب. إذهب للجانب الآخر من الدولاب (بالقرب منه ولتحريكه اضغط زر X) الآن ادخل من الباب الذي سيظهر خلف الدولاب. وأنت بالداخل ستجد على الأرض بالقرب من نهاية الغرفة شباكاً حديدياً

المستشفى الدور الأول

خريطة

نقطة تخزين

حقيبة اسعاف

القارة المتحطمة

قنينة بلاستيكية

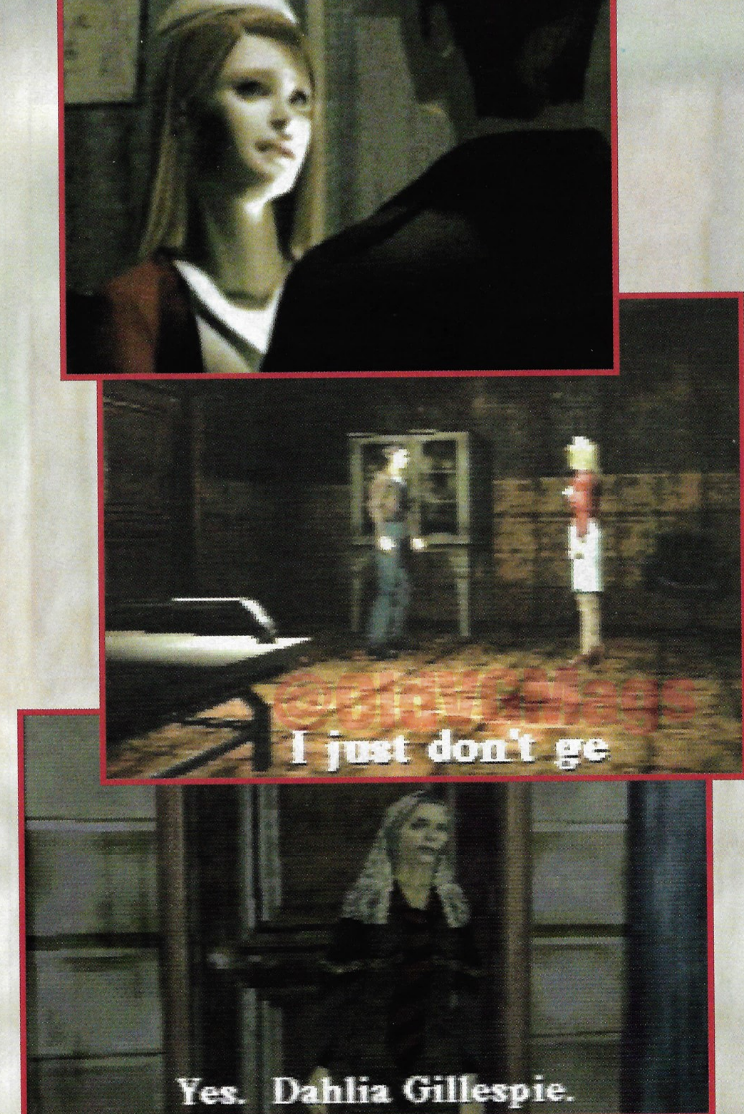
خريطة البدروم

مفتاح البدروم

جريدة الأخبار

ALCHEMILLA HOSPITAL 1F

WAITING ROOM — ENTRANCE — STORE — ELEVATOR — RECEPTION — OFFICE — DIRECTOR'S OFFICE — EXAMINATION ROOM — MEDICINE ROOM — KITCHEN — DOCTOR'S OFFICE — STORE ROOM — OFFICE — CONFERENCE ROOM

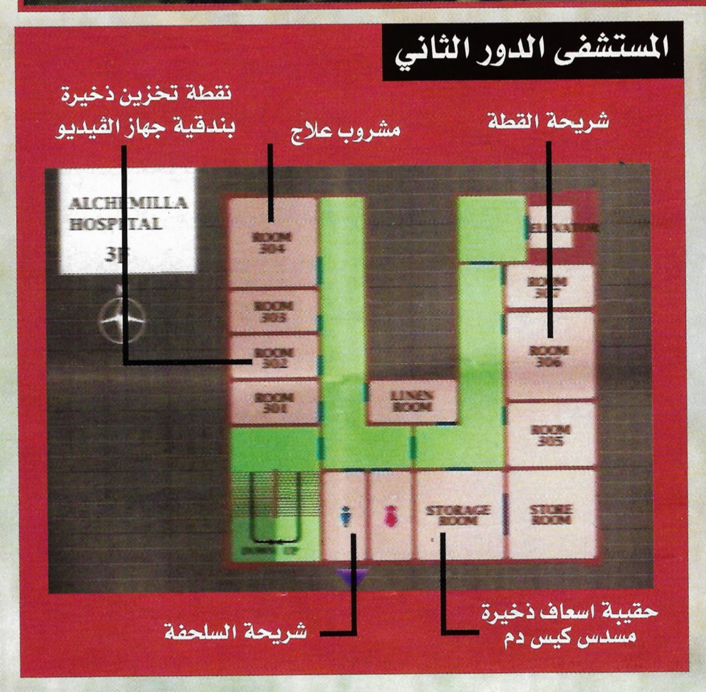


مغطى بالأعشاب، لتتخلص من هذه الأعشاب اسكب مادة الحمض التي لديك على هذه الأعشاب واستخدم الولاعة لتحرقها، الآن ادخل من الشباك الحديدي وسوف تجد نفسك في مكان جديد ليس له أي خريطة لديك، إنزل أسفل القاعة وادخل الباب الأول على اليمين (بقية الأبواب مقفلة لذا لا تهدر وقتك في البحث) بالدخل ستجد شريط فيديو خذه وانطلق نحو الغرفة الثالثة على اليسار، وسيظهر لك مقطع سينمائي قصير، خذ مفتاح غرفة الفحص Examination room key الموجود بالقرب من صورة إليسا.

الآن اخرج وتوجه لغرفة ٣٠٢ في الطابق الثالث لتشاهد شريط الفيديو (لاختصار الوقت استخدم المصعد) عندما تصبح في الغرفة المطلوبة استخدم شريط الفيديو عند جهاز الفيديو، ولكن عرض الفيلم لن يكون واضحاً للمشاهدة لكنه سيضيف عامل المتعة والتشويق لمعرفة المزيد عن القصة وحل الأمور المبهمة. بعد انتهائك من مشاهدة الفيلم استدر للخلف لتحصل على ذخيرة بندقية ظهرت بطريقة غير عادية كباقي أجزاء اللعبة وذلك أثناء مشاهدتك لهذا الفيلم المثير.

توجه الآن لغرفة الفحص في الطابق الأول، واستخدم المفتاح لفتح الباب، وستشاهد مقطعاً سينمائياً طويلاً، حيث سيغمى على هيري ميسون، وعندما يستيقظ يجد نفسه في المستشفى الطبيعية . مرة أخرى ستشاهد عرضاً سينمائياً، وستظهر لك جيلسبي التي قابلتك في مبنى بالكان لتخبرك أنك بحاجة للذهاب لمبنى آخر لتحصل على النجمة الشبيهة بالنجمة الموجودة على أرض فناء المدرسة.

المستشفى الدور الثاني



المستشفى البدروم



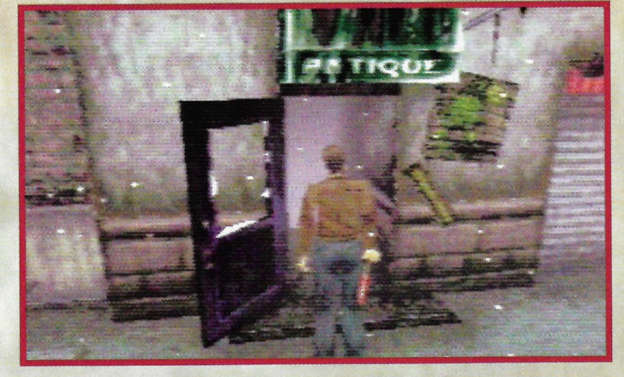
متجر انتيكيو

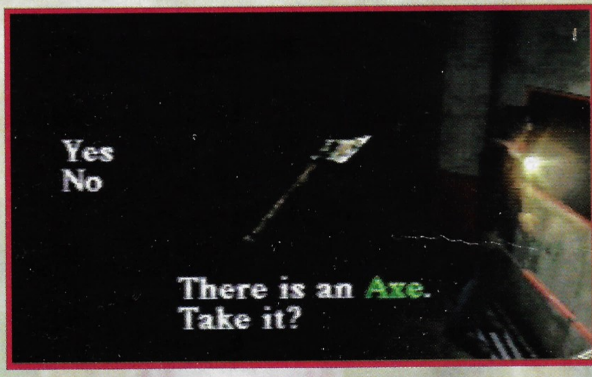
الأدوات التي ستجدها في هذه المنطقة

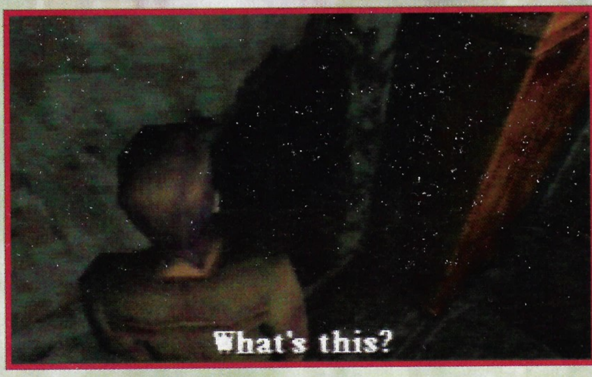
مفتاح متجر انتيكيو	
فأس	











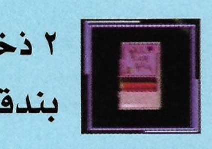
بعد انتهاء المشهد السينمائي توجه إلى المكتب حيث كانت تقف داليا جيلسبي ستجد أنها تركت لك مفتاحاً أخضر، خذه وتوجه Shopd Antique قم بحفظ اللعبة ثم اخرج من المستشفى.

عندما تكون في الخارج افحص الخريطة وقرب الصورة (باستخدام زر X) على مركز بلدة سايلنت هيل Town Center المربع البرتقالي الذي في أعلى الخريطة على اليمين هو موقع Antique Green Lion توجه نحو شارع كونتز Koontz St. ثم استدر نحو شارع سيمونز Simmons St. ستجد أن باب متجر انتيكيو مفتوحاً، ادخله وانزل أسفل الدرج وافتح الباب الذي في الأسفل بالمفتاح الأخضر، ادخل وتوجه للخزانة المقابلة للجدار، ادفع الخزانة وستظهر لك فجوة في الجدار، ستشاهد عرضاً سينمائياً تظهر فيه سيبل للمرة الثانية وتخبرك بأنها رأت شيرل ذهبت نحو طريق باتشمان متوجهة للبحيرة، بعد انتهاء العرض ادخل الفجوة وامش إلى آخر النفق حتى تصل إلى مكان المبنى المقصود، خذ الفأس من عند الجدار.

عند محاولتك مغادرة المكان عبر الفجوة نفسها ستشتعل النار داخل المبنى، وستنادي سيبيل: هيري، ولكنها عندما تدخل المبنى لن تجد أحداً، وسيستيقظ هيري في المستشفى ليجد أمامه إليسا التي ستخبره بأنه كان يحلم.

بعد ذلك تخبره بقصة البلدة وما طرأ عليها من أحداث غريبة، مما جعل أهلها يلتزمون . بعد ذلك سيتيقظ مرة أخرى ليجد نفسه في منطقة أخرى عند علامة النجمة التي على الأرض.

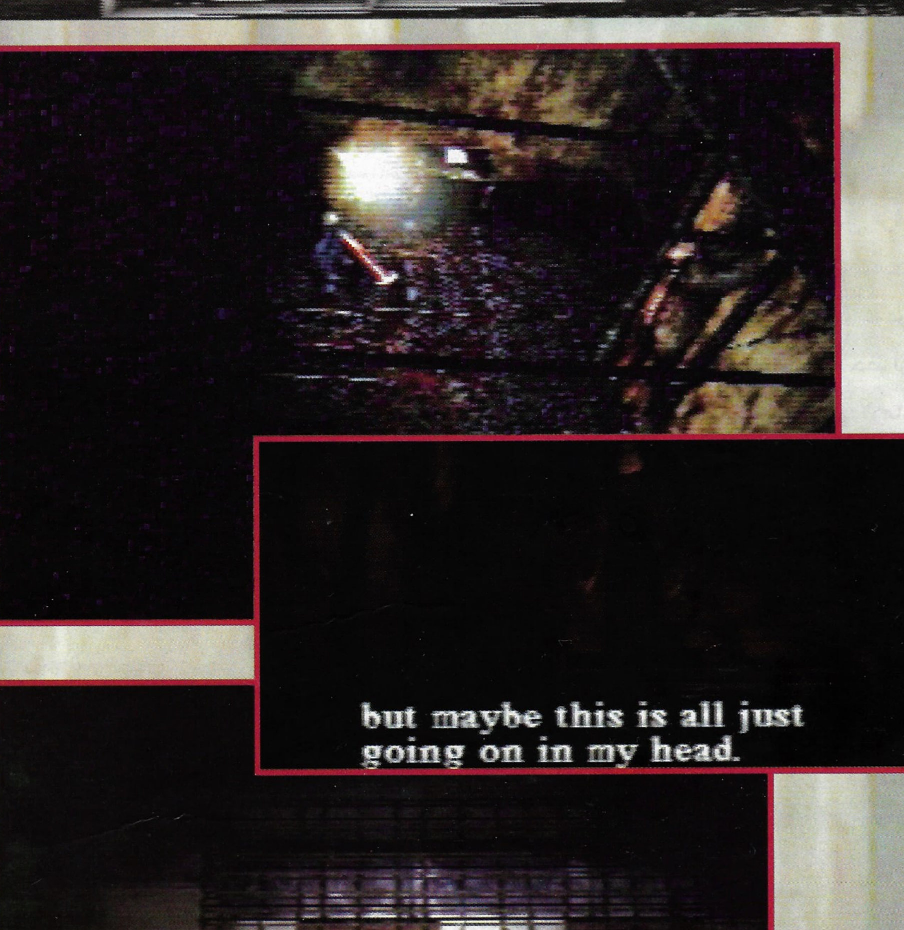
الأدوات التي ستجدها في هذه المنطقة



٢ ذخيرة بندقية صيد

حقيبة إسعافات

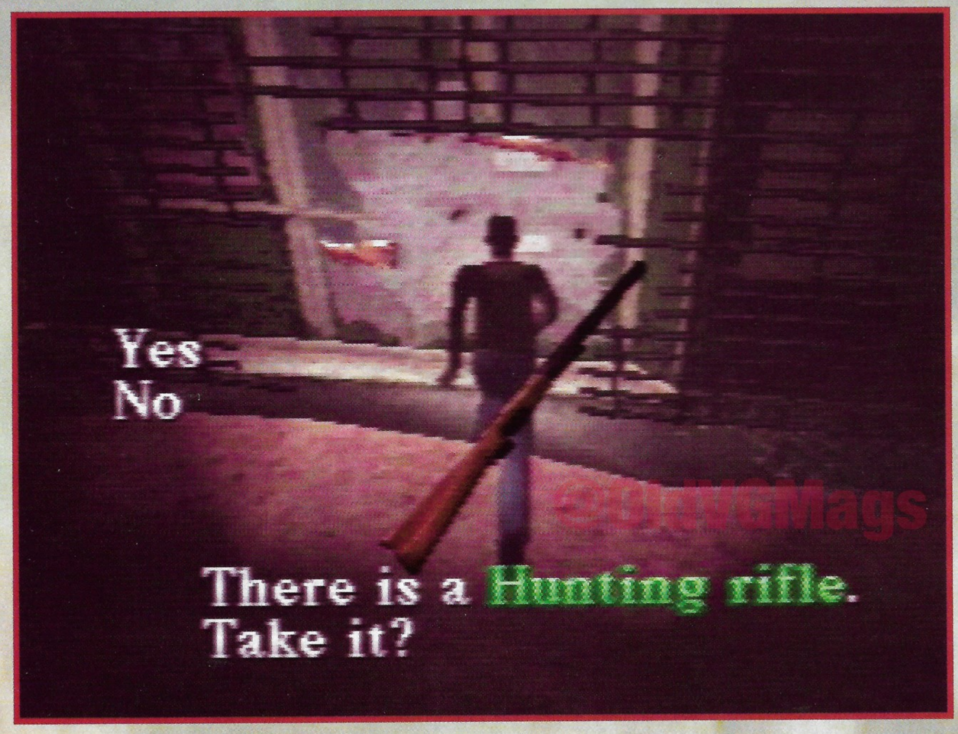
بعد أن تحفظ اللعبة أخرج من متجر أنتيكيو لتعود إلى شوارع مدينة سايلنت هيل، ولكن في هذه المرة ستجد أن المدينة كلها بما تحتويه قد تحولت إلى معدن، امش إلى آخر شارع سيمونز على الجانب الذي يحتوي مركز المدينة، ستجد هناك إلى اليمين فجوة في السياج الواقع بالقرب من مركز المدينة، ادخل فيها لتصبح داخل تلك المنطقة. الآن حاول صعود الدرج الكهربائي وفي أثناء ذلك ستشاهد عرضاً سينمائياً على شاشة تلفاز المركز الضخمة، بعد نهاية العرض امش نحو الجانب الأيمن حتى تجد باباً، ادخل عبر هذا الباب وستجد علبتين من ذخيرة بندقية الصيد (لا تقلق قريباً ستحصل على السلاح الخاص بهذه الذخيرة)، بالإضافة إلى حقيبة أسعاف. ارجع للقاعة وتابع سيرك وستشاهد شيئاً ما على الأرض، اطلق النار عليه لعدة مرات، وفجأة ستسقط الأرضية من تحتك لتجد نفسك في أرض المعركة، التي ستكون بينك وبين الزعيم الجديد «يرقانه كبيرة الحجم»، بسرعة توجه نحو الحائط والتقط بندقية الصيد التي أمامه قبل أن تبدأ المعركة.

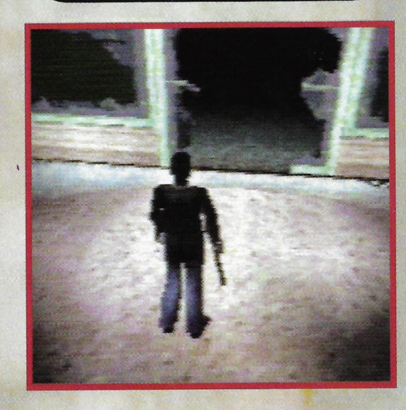


الأدوات التي ستجدها في هذه المنطقة



بندقية الصيد





ابق منتظراً حتى تسمع أزيز خروج الدودة بعد ذلك ابتعد عنها لعدة خطوات لتسلم من هجومها، ثم استدرنحوها لتصوب عليها طلقاتك النارية (يفضل استخدام سلاح البندقية العادية لتدخر ذخائر بندقية الصيد للزعيم المقبل) عندما تفعل ذلك عدة مرات وتنجح في تصويب طلقاتك نحوها ستستدير مثل الكرة، توقف عن الإطلاق فلن يؤثر ذلك عليها وستحاول الهروب.

ستقوم هذه اليرقانة بتحطيم الجدار وعمل فتحة عبره، إذا دخلت عن طريقها ستصبح خارج مركز مدينة سايلنت هيل التجاري وعلى الشارع الذي بخلفه، انطلق في الشارع حتى تصل إلى شارع ساجان Sagan St. غرباً وجنوباً لشارع كريشتون، وانطلق حتى تصل إلى بوابة مستشفى الكيميلا (هذا هو الطريق الصحيح لذا لا تحاول الذهاب إلى أي مكان آخر). عندما تصبح بالداخل توجه نحو غرفة الفحص وعندما تجد نقطة التخزين احفظ اللعبة. بعد ذلك ستتحدث مع ليسا لفترة طويلة تخبرك فيها بالذهاب إلى خزان المياه بالقرب من مدرستها الابتدائية القديمة، بعد أن تخرج من المستشفى ستلاحظ أن كلا الطرفين للشارع قد أصبحا مغلقين لذلك اجعل طريقك نحو الأمام متوجهاً نحو الدرج. اصعد الدرج حتى تصل إلى سطح المبنى عندها ستواجه زعيماً ضخماً سيهاجمك من الجو في هذه المرة، وعلى مايبدو أن تلك اليرقانة التي هربت قد كبرت ونضجت وتحولت إلى حشرة قاتلة تريد أن تفتك بك.





الزعيم : الحشرة الطائرة

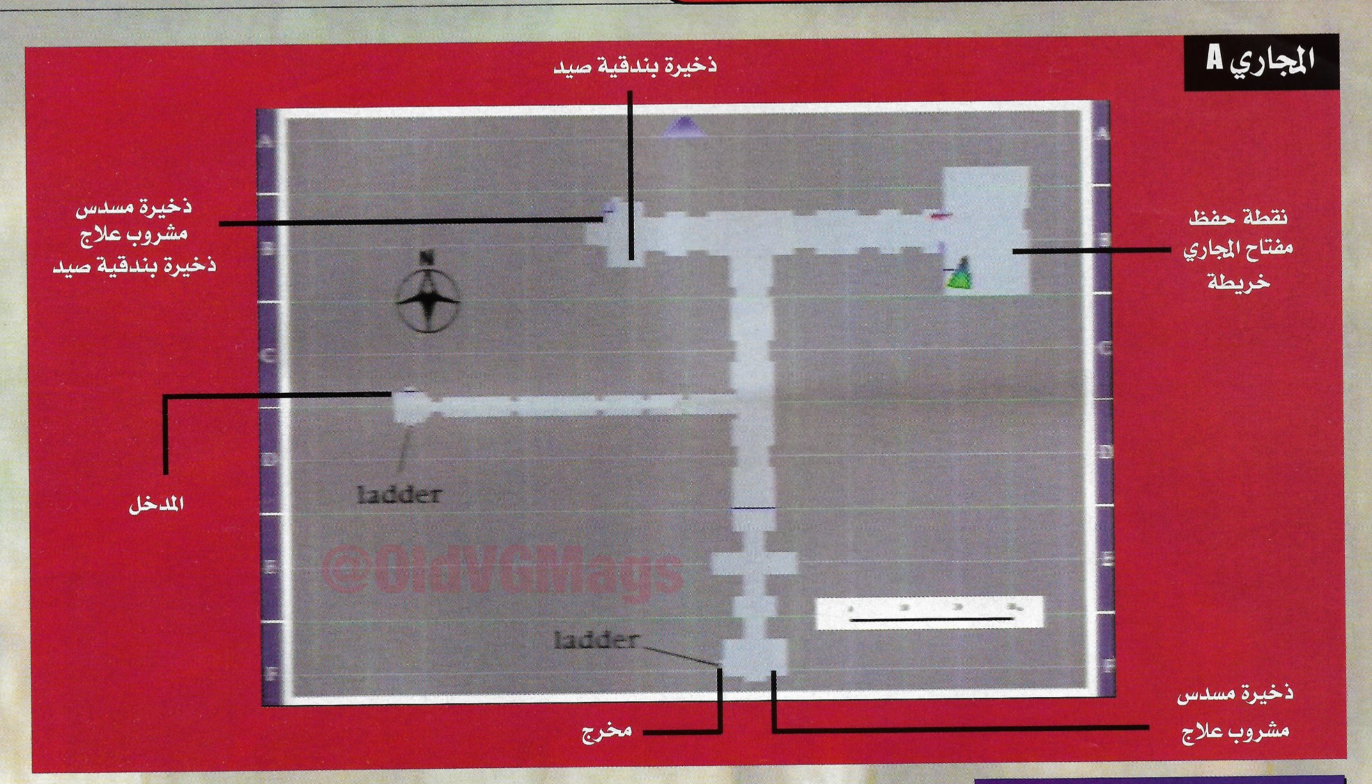


الآن إنها الفرصة المناسبة لاستخدام سلاح بندقية الصيد. لذلك جهز نفسك بها، إن هجوم هذا الزعيم سيكون مختلفاً، فهو سيعمل على اطلاق كرات سامة وقاتلة، أما في حالة الاقتراب منه فأنه سيلسعك بذيله المؤلم، ولكي تنجح في التخلص منه اهرب من حوله قدر الامكان، واستخدم في نفس الوقت طلقاتك عليه بدقة، إذا أجدت هذه العملية فلن تحتاج لاستخدام أي أداة علاج بل ستنجح في التخلص منه بسهولة دون عناء.

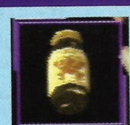




منطقة أنفاق مياه المجاري



الأدوات التي ستجدها في هذه المنطقة

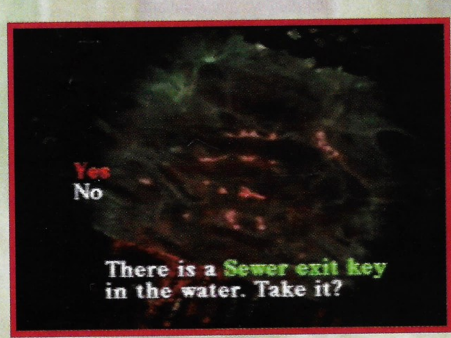


- ٤ مشروب علاج
- ٥ صناديق ذخيرة مسدس
- حقيبة إسعاف
- ٣ صناديق ذخيرة بندقية
- خريطة المجاري
- مفتاح الخروج من المجاري
- مفتاح المجاري

بعد هزيمتك الحشرة الطائرة عندها سوف تعود الأمور إلى مجاريها، وستكون فعلاً في مدينة «التل الصامت Silent Hill (هذا إذا كنت ما زلت معجباً بهذا الاسم).

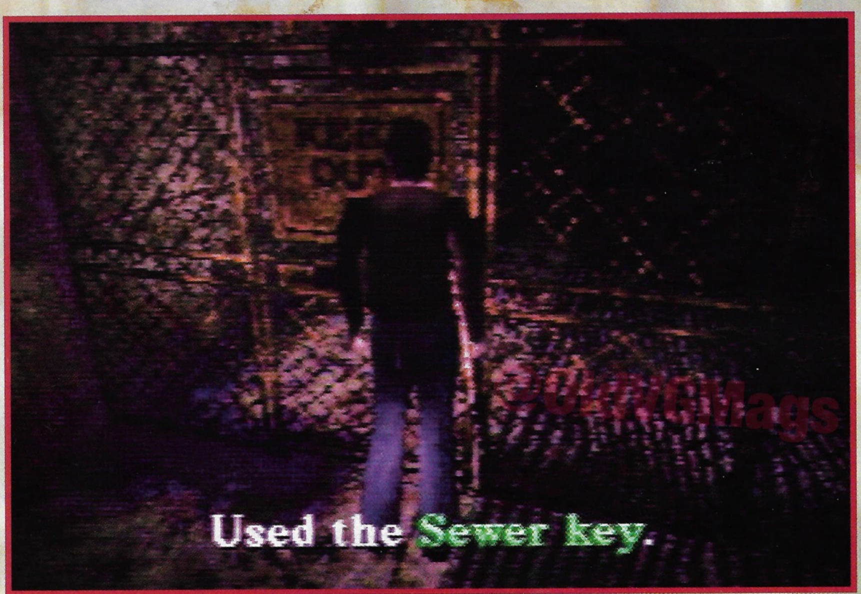
ومن هنا انزل من المكان الذي أنت فيه إلى الشارع، واتجه إلى المستشفى لتخزن هذه المرحلة بسرعة (وهذا هو المستحسن) وبعد ذلك اتجه إلى الزاوية التي بين شارع كونتز وشارع سيمونز وستجد هناك طاولتين بمظلات، ستجد على إحداهن مشروب علاج، التقطه . وبعد ذلك توجه مباشرة إلى شارع كريتشون لتجد في آخره مركز الشرطة الخاص بالمدينة، حيث سيكون له بابين، يقع الأول على نفس الشارع وسيكون مغلقاً، أما الباب الذي في شارع ساجان فسيكون مفتوحاً، ادخل منه إلى مركز الشرطة. بعد دخولك ستجد على طاولة الاستقبال التي أمامك صندوقي ذخيرة مسدس وصندوق ذخيرة للبندقية على أحد الكراسي. وبعد ذلك اتجه إلى الباب الذي إلى يسارك (الباب الذي ليس بجانبه لوحة إعلانات) وبعد دخولك ستجد إلى يسارك مكتب يوجد في ركنه الأول ورقة ملاحظات وفي الركن الثاني يوجد صندوق ذخيرة للبندقية، إلتقطه.

كذلك ستجد مكتباً آخر كان أمامك فور دخولك للغرفة، ستجد عليه صندوق ذخيرة للمسدس، إلتقطه. وكذلك ستجد نقطة تخزين قم بالتخزين، وبعد ذلك أخرج مباشرة من مركز الشرطة وأكمل طريقك إلى غرب شارع ساجان، حيث الجسر الذي يؤدي إلى التل الصامت القديم، عند وصولك للجسر ستجد بيتاً بجانبه،



منطقة أنفاق مياه المجاري





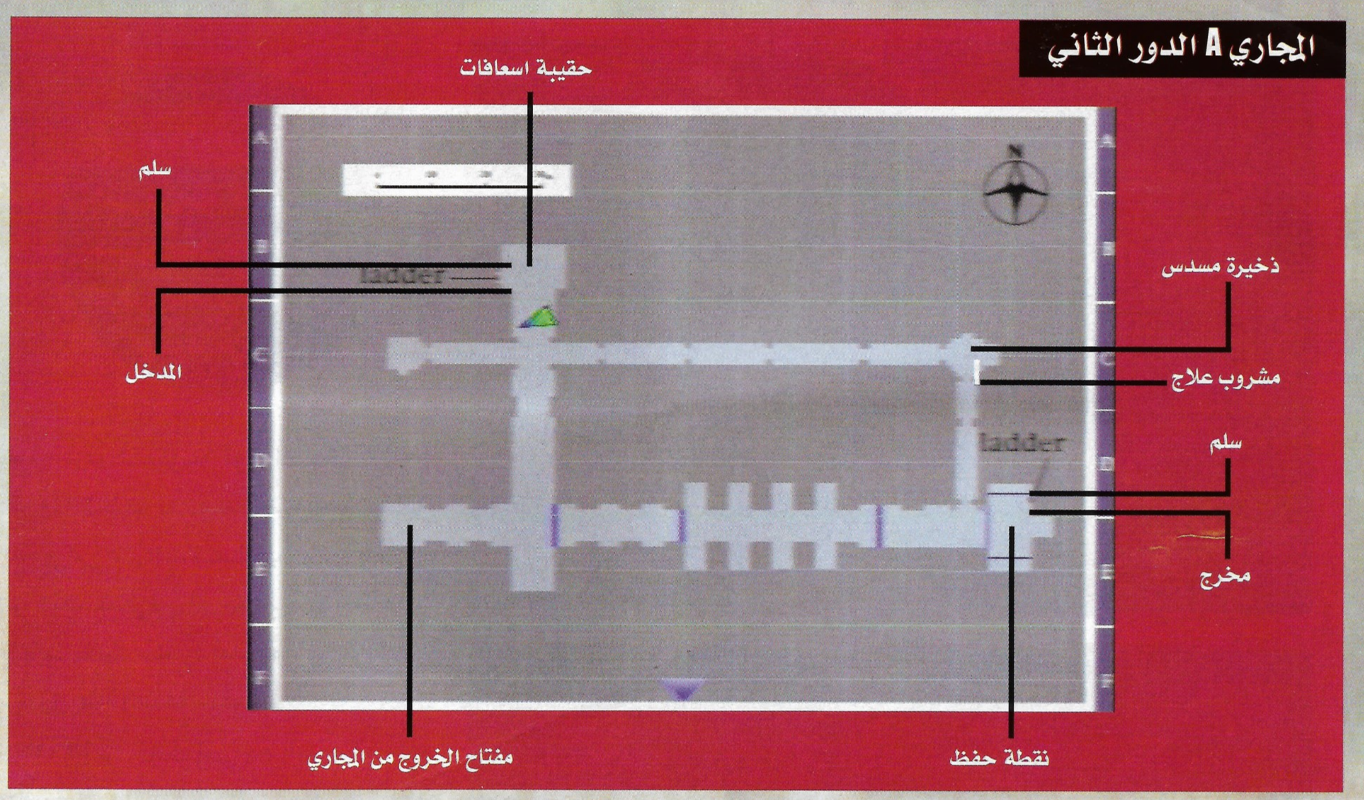


ملاحظة

إحذر فإن جهاز الراديو الذي تحمله لن يعمل طالما أنت تحت الأرض وبذلك لن تتنبه لوجود الوحوش من حولك.

ستجد برميلاً، وتوجه فوق البرميل مشروب علاج، إلتقطه ثم توجد بعد ذلك عن طريق الجسر إلى التل الصامت القديم، وفور وصولك إلى هناك ستعرض لك الكاميرا خريطة هذا ، وستجد نفسك مباشرة أمام المدرسة الإبتدائية من دون عناء (عندها ستكون سعيداً لعدم قطعك مسافة طويلة لتصل إلى هذه المدرسة!) تقدم مباشرة إلى السياج الحديدي وتفحص القفل لتجد أن القفل قديم... ولذلك أخرج فأسك الحديدي واضرب القفل (ولا تخف فهذا كفيل بأن يجعل القفل يقول ليتهم لم يصنعوني!) وبعد أن تكسر القفل إتجه إلى الداخل، لتجد إحدى الفتحات المؤدية إلى الأنفاق الأرضية أدخل إليها وأنزل للأنفاق الأرضية وعند نزولك اتجه إلى النفق الوحيد الذي سيكون على يمينك، وامض فيه متقدماً إلى أن تصل إلى غرفة كبيرة .

عند وصولك للغرفة الكبيرة انعطف يساراً وابق محاذياً للجانب الذي أنت به، حيث أنك لن تمر فوق صفيحتي الحديد الموصلتين للجهتين بل ستعتمد على الصفيحة الثالثة، ولكن بعد أن تصل إلى نهاية مغلقة للجهة التي أنت بمحاذاتها تجد ذخيرة للبندقية، وبعد إلتقاطك لها إرجع للصفيحة الثالثة لتمر للضفة الأخرى لتجد في النهاية المماثلة لنهاية الضفة الأولى مشروب علاج وذخيرة للمسدس، وأخيراً ذخيرة للبندقية، وبعد التقاطك هذه الأشياء، ارجع، ولكن إبقَ على هذه الضفة ولا تمر فوق الصفيحة الثالثة (التي أتيت منها من الضفة



الأولى) بل بعدها، مر فوق أوّل صفيحة تقابلك لتصل إلى الضفة، الأولى إتجه يساراً (أي إلى أعلى) وامض حتى تقابلك صفيحةً أخرى، مر من فوقها إلى الضفة الثانية متجهاً إلى اليمين (أي إلى أعلى) وفي آخر هذه الضفة ستجد باباً (مكتوباً عليه Keep out) يمكنك فتحه، وبعد تجاوزك للباب إمض مع هذه الضفة إلى أن تصعد درجاً وتنزل منه، استمر في التقدم حتى تصل إلى مكتب في زاوية نهاية الضفة وستجد عليه خريطة هذه المجاري (المنطقة التي أنت بها الآن) التقطها. وكذلك ستجد نقطة تخزين وستجد مفتاح المجاري مخبأ في الرف المعلق في الجدار قرب الكتب، خذ هذا المفتاح واتجه إلى الباب القريب منك وبعد مرورك من خلال الباب تقدم لتجد باباً آخر، مر من خلاله، وبعد ذلك ستجد وحشاً في الأعلى، استعد بمسدسك لقتله (ثق بي) ومن هنا اعتمد على الخريطة التي معك لتصل إلى الباب المغلق الذي في جنوب الخريطة، وعند وصولك إلى الباب استخدم المفتاح الذي بحوزتك والذي سيفتح لك هذا الباب.

وبعد تجاوزك لهذا الباب حاول الوصول للسلم لتصعد به إلى المنطقة الأخرى، عند وصولك إلى المنطقة التي في الأعلى والتي تعتبر المرحلة الثانية من الأنفاق الأرضية إتجه إلى يمين الشاشة

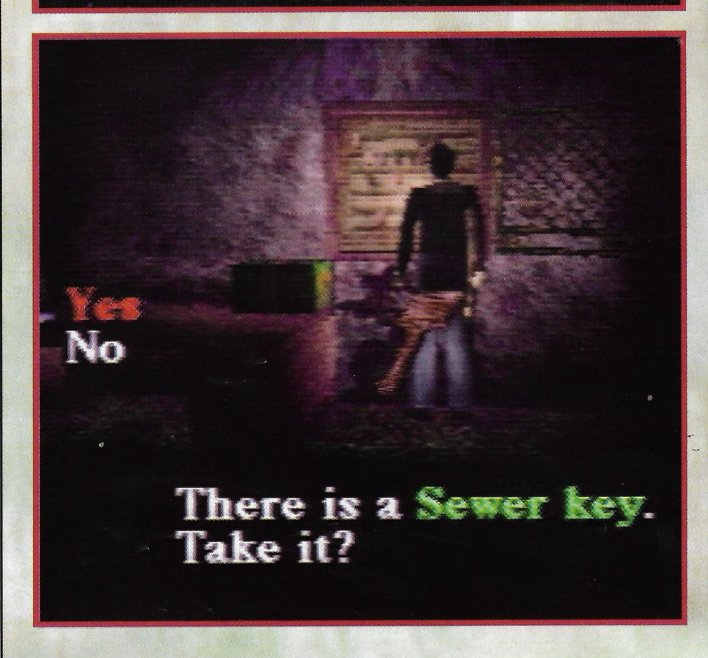




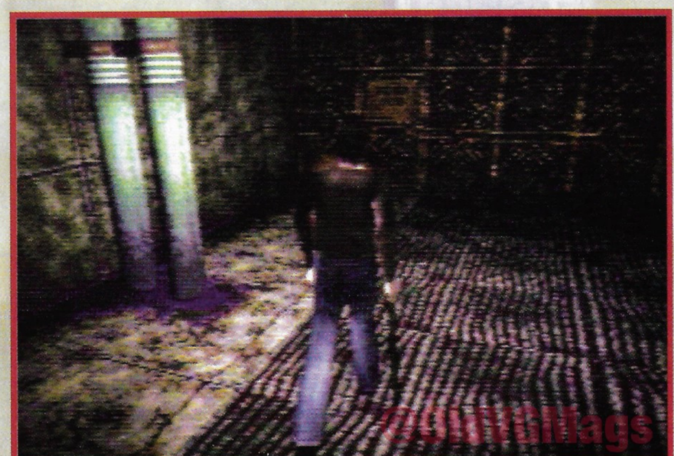
منطقة أنفاق مياه المجاري







لتجد حقيبة إسعافات إلتقطها ثم إتجه إلى جنوب الخريطة لتدخل أول نفق شرقي كما في الخريطة، اركض متقدماً خلال هذا النفق لتصل إلى مكان يشبه الغرفة، ستجد قرب أحد الجدران مشروب علاج وذخيرة ، بعد أخذك لهذه الأشياء إتجه إلى جنوب الخريطة عبر النفق القريب منك لتدخل إلى النفق الغربي كما في الخريطة، وعندها ستصل إلى أحد الأبواب، تجاوزه واستمر في التقدم لتتجاوز باباً آخر، تجاوزه حتى تصل إلى الباب الأخير تجاوزه وتقدم لتصل إلى آخر مكان في غرب الخريطة، وهناك ستجد بعض الدماء المنهمرة على نهاية الصفيحة وفي الماء قف عندها لتجد مفتاحاً تحت الماء، خذه فهو مفتاح الخروج من المجاري، ولكن احذر ففور أخذك للمفتاح سيظهر لك من تحت الماء ثلاثة وحوش سيحاولون قتلك وكل ما عليك فعله هو الهرب بعيداً (يمكنك قتلهم .. طبعاً) وهذا هو الأفضل، استمر بالرجوع من خلال الأبواب السابقة التي أتيت منها، لتصل إلى الباب الأخير في شرق الخريطة وهو باب الخروج من المجاري ولكنه مغلق ولذلك استخدم معه مفتاح الخروج من المجاري، وبعد تجاوزك للباب إتجه إلى السلم واصعده ولا تنسَ أن تخزن في نقطة التخزين التي على البرميل بالقرب من السلم، وعلى أية حال إصعد بواسطة السلم إلى السطح.





منطقة الفندق

الأدوات التي ستجدها في هذه المنطقة


٦ مشروب علاج


حقيبة إسعاف


صندوق ذخيرة


٣ صناديق لبندقية الصيد


خريطة المنطقة


مفتاح الدكتر كوفمان


ورقة قسيمة


مفتاح الدراجة النارية

مغناطيس

منتجع سايلنت هيل

مشروب علاج ذخيرة
مسدس ذخيرة بندقية

مدخل B

ذخيرة مسدس وحقيبة اسعافات
وخريطة وذخيرة بندقية الصيد

الفندق/مشروبي علاج نقطة التخزين
مفتاح الدراجة النارية مغناطيس مقالة ذخيرة

انديارنر/ذخيرة بندقية ومشروب علاج
ونقطة تخزين ومفتاح الخزنة

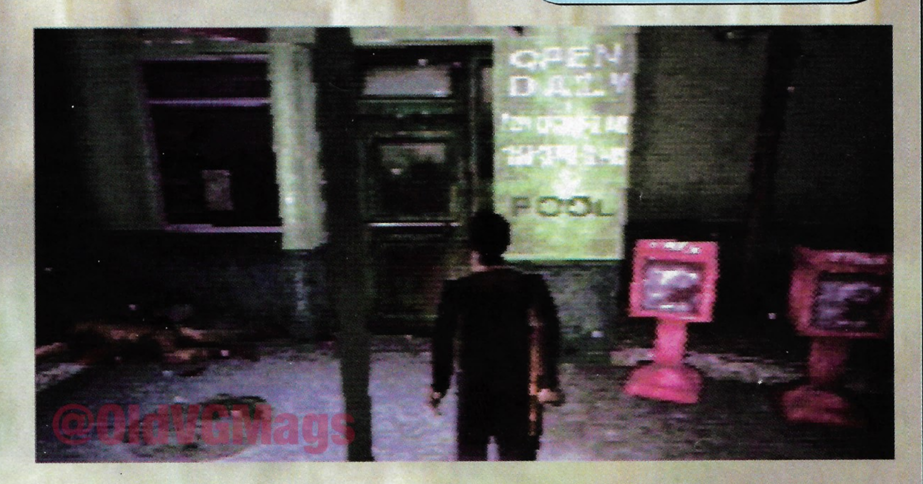
SILENT HILL
to OLD SILENT HILL
SOUTH PARK
CRAIG St.
BACHMAN
W. SANDFORD St.
SANDFORD St.
WEAVER
AMUSEMENT PARK
to LAKE SIDE AMUSEMENT PARK
LAKE SIDE
Light House

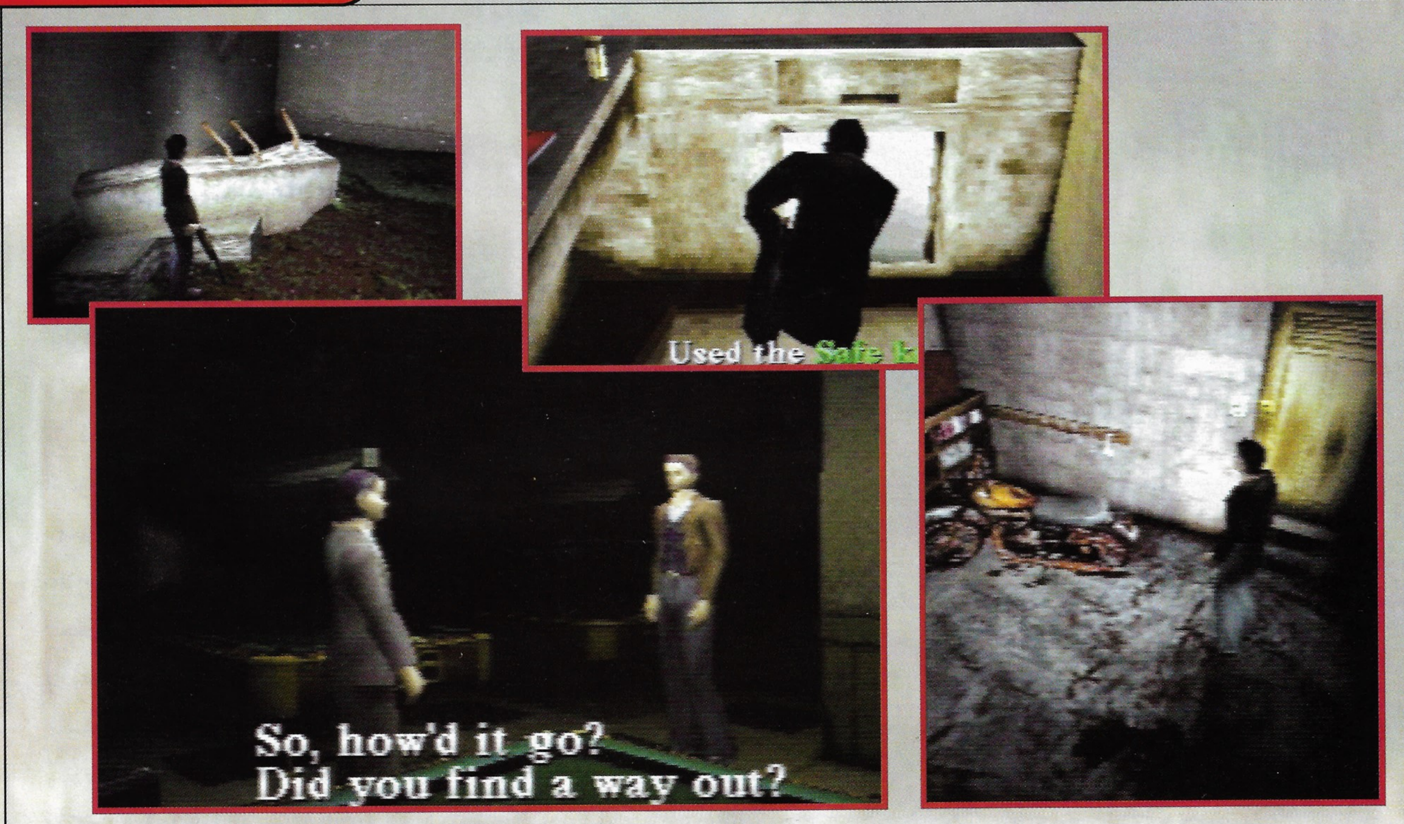
الفنار
نقطة تخزين

صالة البليباردو/مشروب علاج
ونقطة تخزين ومفتاح الفندق وقسيمة

عندما تصل إلى السطح إتجه متقدماً كما أنت ليصل بك المطاف إلى لوحة في الشارع، تقدم إليها من الأمام وخذ الخريطة المعلقة بها، فهي خريطة المنطقة، ثم ارجع الطريق التي أتيت منها، حيث ستجد على يمينك بيتاً متهدماً، أدخله لتجد بداخله صندوق ذخيرة لبندقية الصيد، وفي الزاوية ذخيرة للمسدس، وفي الزاوية الأخرى ستجد حقيبة إسعافات أولية، بعد أخذك هذا كله اتجه إلى شارع باتشمان، واتجه إلى الأسفل إلى مدخل بار آني، وعند دخولك لهذا المكان ستقابل الدكتور كوفمان وستساعده في القضاء على أحد الوحوش، وبعدها سيدور بينكما حوار حول الحلول للخروج من هذه المدينة المجنونة وبعد انتهاء الحوار سيغادر الدكتور.

إتجه إلى مكان الوحش الذي قد قتلته لتجد بعده بقليل بعض الأشياء التي سقطت من الدكتور مثل ورقة قسيمة مكتوب عليها أربعة أرقام بالأحمر، ومفتاح خاص بالدكتور كوفمان (خاص بفندق انديانارنر Indian ōner) بعد أخذ هذه الأشياء إتجه إلى طاولة البار، لتجد في الزاوية الأولى نقطة تخزين، وفي الزاوية الثانية ستجد قنينتين من مشروب العلاج، قم بالتخزين والتقط المشروب ثم أخرج من البليباردو واتجه إلى فندق العداء الهندي، وعند وصولك للفندق ستجد أنّ بابه مغلق بقفل رقمي (لو أنك نظرت إلى الورقة التي سقطت من الدكتور لوجدت بها رقم هذا القفل) قم بإدخال الأرقام التالية التي في الورقة «٠٤٧٣» وعندها سوف تتمكن من دخول الفندق، وبعد دخولك قم بالتقاط ذخيرة بندقية الصيد التي في آخر



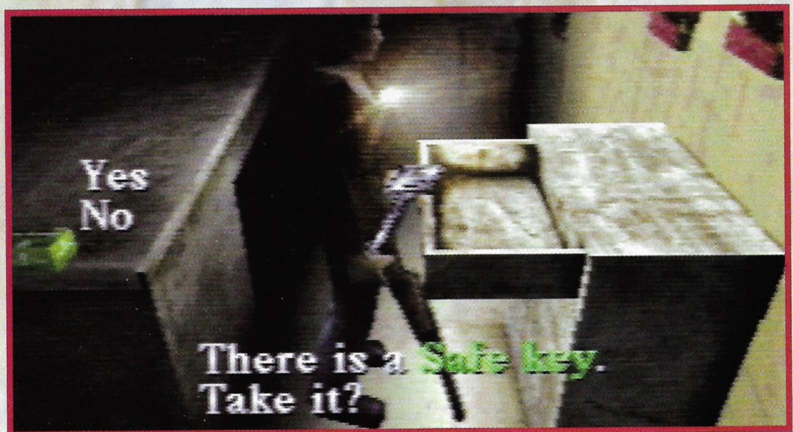


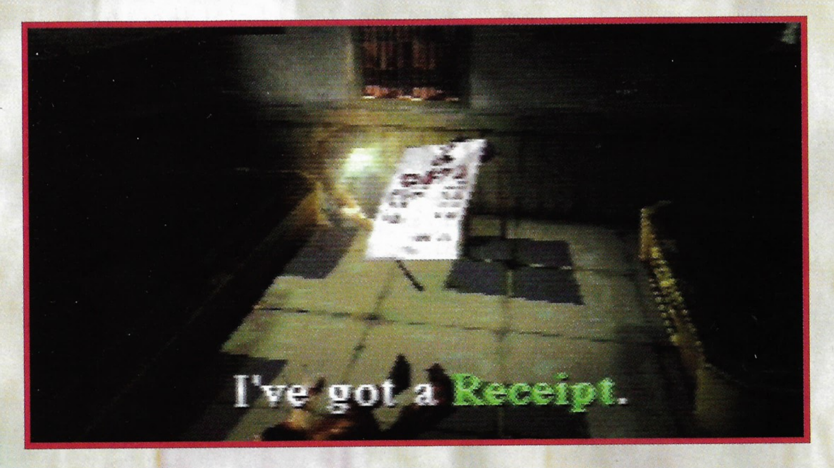
الطاولة، وكذلك التقط مشروب العلاج بالقرب من صندوق المحاسب، ثم قم بفتح خزانة الأدراج لتجد داخل أحد الأدراج مفتاحاً للخزنة التي أسفل الطاولة، خذ المفتاح واستخدمه في فتح الخزنة لتجد داخلها شيئاً خطراً!! لن تستطيع أخذه، وكذلك ستجد على الجدار ورقة معلقة مكتوب عليها بعض الطلبات لشخص يدعى نورمان ينجز، ومكتوب في آخر الورقةرقم شفرة خاصة بهذا الرجل والرقم هو «٠٨٨٦»، وبجانب الصورة ستجد صورةً لهذا الرجل، وستلاحظ أنه يسكن في فندق، أخرج من هذا المكان إلى شارع ويقر متجهاً إلى فندق الذي في جنب الخريطة (Motel Haerbey Inn) والذي يسكن فيه نورمان ينجز، وعند وصولك لباب فندق ستجد أنه مغلق وأن بجانبه لوحة أرقام، أدخل الأرقام الخاصة بنورمان ينجز والتي قد قرأتها في السابق، ورقمه الخاص هو «٠٨٨٦»، بعد إدخال هذا الرقم قم بدخول فندق، وبعد دخولك ستجد مغناطيسياً على الكنبة التي أمامك، التقطه ثم ادخل الباب القريب منك، لتجد خلفه كراجاً للسيارات يوجد به مشروب علاج وصندوق ذخيرة إلتقط هذه

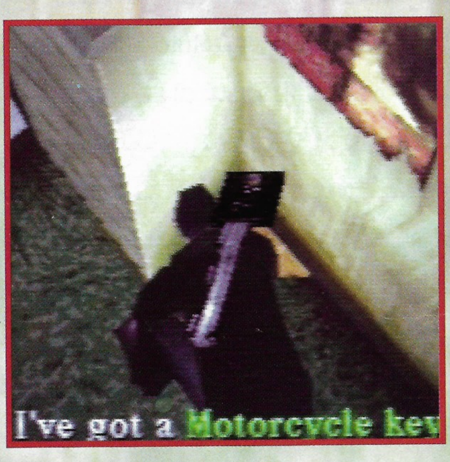
I've got a Kaufmann key.

الأشياء وأخرج، ولكن تأكد من تفقدك لدراجة النارية قبل عودتك للغرفة الرئيسية. وعند عودتك للغرفة الرئيسية ادخل الغرفة، والتي سيكون بابها مفتوحاً، لتجد داخل هذه الغرفة نقطة تخزين، أخرج فقط من الباب الآخر الذي في هذه الغرفة لتجد نفسك في ساحة حولها أبواب على كل باب مكتوب رقم الغرفة، إبحث عن الغرفة الخاصة بالدكتور كوفمان والتي تحمل رقم ٣ واحذر أن تدور حول الفندق فتخرج من الساحة، ولذلك كن قريباً من هذه الساحة وابحث جيداً، وعندما تجد الغرفة رقم ٣ استخدم مفتاح الدكتور كوفمان رقم ٣ وبعد دخولك لهذه الغرفة ستجد بداخل حمامها مشروب علاج التقطه واخرج من الحمام إلى الغرفة الأساسية لتجد بها خزانة، قم بدفعها من الجنب لتجد تحتها شرخاً به مفتاح، لن تتمكن يدك من الوصول إليه ولذلك ستخدم المغناطيس الذي حصلت عليه في السابق، وعندها ستتمكن من إلتقاط المفتاح الذي في الشرخ، والذي هو مفتاح الدراجة النارية، والآن إرجع إلى الكراج الذي به الدراجة النارية، وعند استخدامك للمفتاح ستجد تحت كرسي السائق قنينة زجاجية حمراء ولكن للأسف سيحضر الدكتور كوفمان ويأخذ منك هذه القنينة الصغيرة ويذهب وهذا كله في مقطع سينمائي. وعندها أخرج إلى الشارع شرقاً، واتجه إلى شارع ساند فورد، وستجد على يمينك وفي أحد جانبي هذا الشارع درجاً متهدماً يوجد به مشروب علاج وذخيرة بندقية الصيد، التقطهما واستمر في التقدم في هذا الشارع غرباً، وعندما تصل إلى آخر هذا الشارع من خلال عبورك فوق الجسر ستتحول المدينة من مدينة التل الصامت الاعتيادية إلى مدينة التل الصامت الـ...!

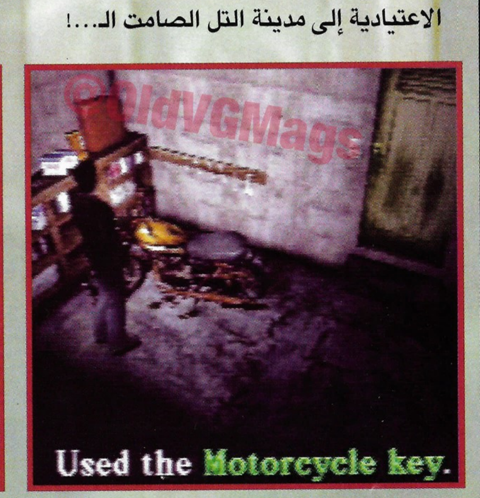








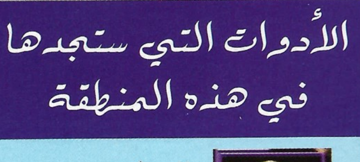




اللعنة .. ها قد عادت المدينة المجنونة مرة أخرى!

قبل تقدمك إلى الأمام إتجه إلى الزقاق الذي على يمينك (سيكون في شمال الخريطة) وهناك ستجد مشروب علاج وذخيرة البندقية، التقطها ثم توجه مباشرة إلى الفنار (Light House) والذي سيكون في جنوب الخريطة، ولكن قبل وصولك له ستجد أن الطريق للوصول إليه مغلق، وعندها ستجد سلماً على ، إنزل بواسطته إلى الأسفل لتمر فوق لوح من الخشب يصل بين المرفأ والقارب، اتجه نحو باب القارب وتجاوزه لتنزل إلى الباب الثاني، وبعد تجاوزه ستشاهد مشهداً سينمائياً طويلاً... وسيكون الحوار بينك وبين كل من سيبيل وداليا جيلبسي، حيث ستدلك داليا على الطريقة التي تغلب بها الشيطان، وأنه يتوجب عليك الذهاب إلى (Light House) وبعد إنتهاء العرض السينمائي، وبعد توجه سيبيل إلى مدينة الملاهي (a mosement park) وهو المكان الذي أخبرتك عنه داليا، حيث ستذهب سيبيل لتساعدك بذلك، بعد هذا كله التقط مشروب العلاج وذخيرة بندقية الصيد من الزاوية والتقط ذخيرة المسدس من على الكرسي، كما يوجد نقطة تخزين بالقرب من الباب الذي أتيت منه (من الأفضل لك أن تخزن).

إتجه الآن إلى الباب الآخر للقارب وأكمل طريقك إلى الفنار، وفي طريقك ستصعد أحد السلالم لتنزل سلّم آخر وتكمل طريقك فوق الألواح الخشبية، لتجد سلماً يوصلك للأعلى، ولكن قبل أن تصعده إجعل السلم خلفك وتقدم إلى الساحة كبيرة، حيث ستجد بها حقيبة الإسعاف، إلتقطها وارجع للسلم لتصعده، وبعده ستجد سلّماً آخر يوصلك للأسفل، ثم سلّماً يوصلك للأعلى، ومنه تقدم إلى أن تصعد آخر سلم والذي هو الخاص بالفنار، ومن هنا تستطيع دخول الفنار.



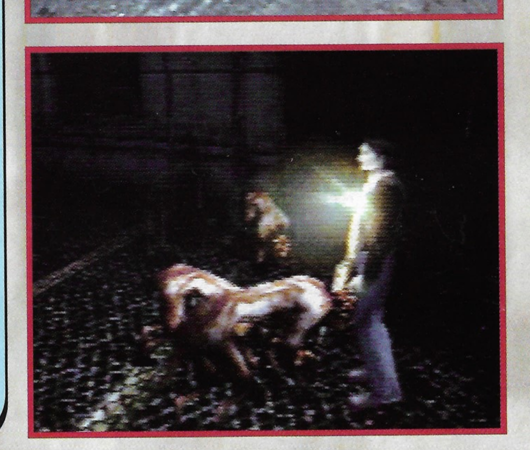

٢ مشروب علاج


حقيبة إسعاف

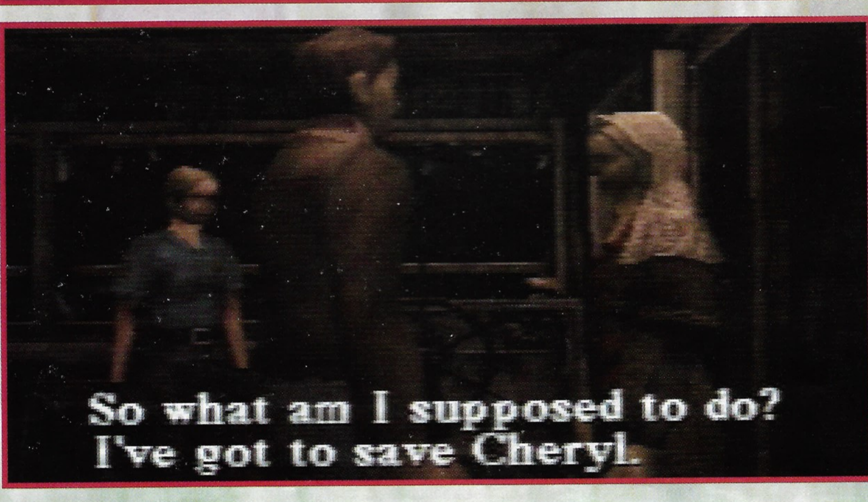

صندوق ذخيرة


ذخيرة بندقية صيد


ذخيرة بندقية







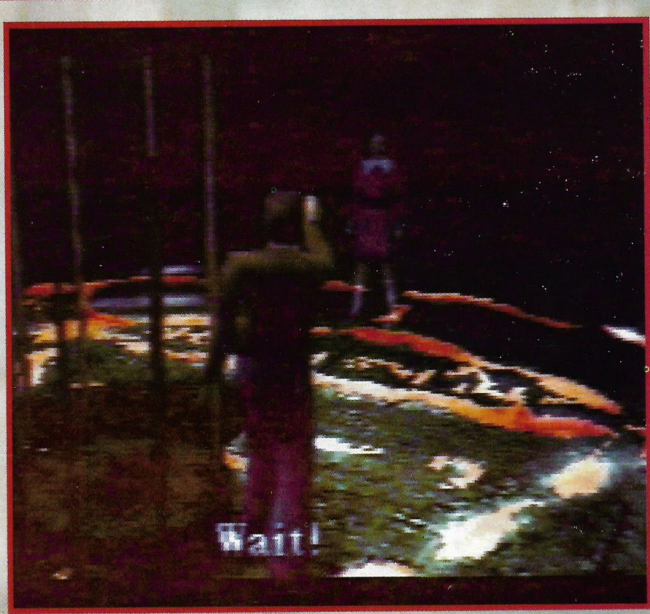
منطقة الفنار





عند دخولك للفنار ستجد نقطة تخزين قريبة من الباب. بعد أن تقوم بعملية التخزين إصعد السلم الدائري متجهاً إلى الأعلى، وعند وصولك للسطح، والذي هو عبارة عن علامة كبيرة على الأرض، هناك ستشاهد شبحاً لأليسا وستختفي فور مناداتك لها وبعد ذلك لا يوجد شيء أخر تفعله على السطح، ولذلك انزل إلى الأسفل وأخرج من الفنار عائداً إلى القارب، والجميل في الأمر أنه فور نزولك من سلم الفنار وتقدمك قليلاً ستعود تلقائياً إلى القارب من دون عناء (لن تحتاج إلى أن تنزل سلم... تصعد سلم..)، وعند وصولك للقارب قم بالتخزين عند نقطة التخزين، وأخرج من القارب متجهاً إلى شارع سانفورد متجهاً إلى شرق هذا الشارع، حتى تصل إلى نهاية مسدودة لهذا الشارع، وعندها ستجد قبل النهاية بخطوات سور سياجي له باب مفتوح، أدخله لتجد في الداخل فتحة في الأرض انزل من خلالها لتدخل منطقة المجاري المرعبة...









الأدوات التي ستجدها في هذه المنطقة

- مشروب علاج
- ذخيرة مسدس

أثناء نزولك بالسلم ستشاهد مقطعاً سينمائياً لسيبيل الشرطية وقد سبقتك إلى هذه المجاري، وفجأة حدث لها شيء غريب، حيث تسقط وينتهي هذا المقطع، وعندها ستصل إلى المجاري لتجد على يسارك الخريطة الخاصة بالمجاري معلقة على الجدار، التقطها ثم اركض في الممر الذي أنت فيه (اركض بمعنى لا تتوقف عن الركض لتهرب من الوحوش التي في السقف فوقك) حتى تجد أول منفذ إلى غرب الخريطة، واستمر إلى أن تجد أول منفذ إلى جنوب الخريطة، وتقدم حتى تصل لنهاية مسدودة وهناك ستجد ذخيرة للمسدس ومشروب علاج، إلتقطهما واستدر لتتوجه إلى شمال الخريطة، ثم إلى أول منفذ إلى الغرب، تقدم في الممر لتجد هناك السلم المؤدي إلى مدينة الملاهي، وبعد وصولك لمدينة الملاهي، وبعد خروجك من فتحة المجاري، تقدم واتجه يميناً، وامضِ مع السياج (ليكن السياج الحديدي الأحمر على يمين البطل) حتى تصل لنهاية مسدودة إمضِ وإجعل النهايات على يمينك أي إمش بمحاذاة اليمين مع كل شيء، حتى تصل إلى مكان امتطاء الأحصنة، وإصعد الدرج لتقابل سيبيل وقد أصبحت أحد الوحوش الذين يريدون قتلك، وإذا لم تكن قد أحضرت قنينة السائل الغامض من المستشفى فلن تستطيع الإفلات من مسدس سيبيل، وأما إذا أحضرته فسيختلف الحال وإليك ماذا سيحدث في الحالتين :

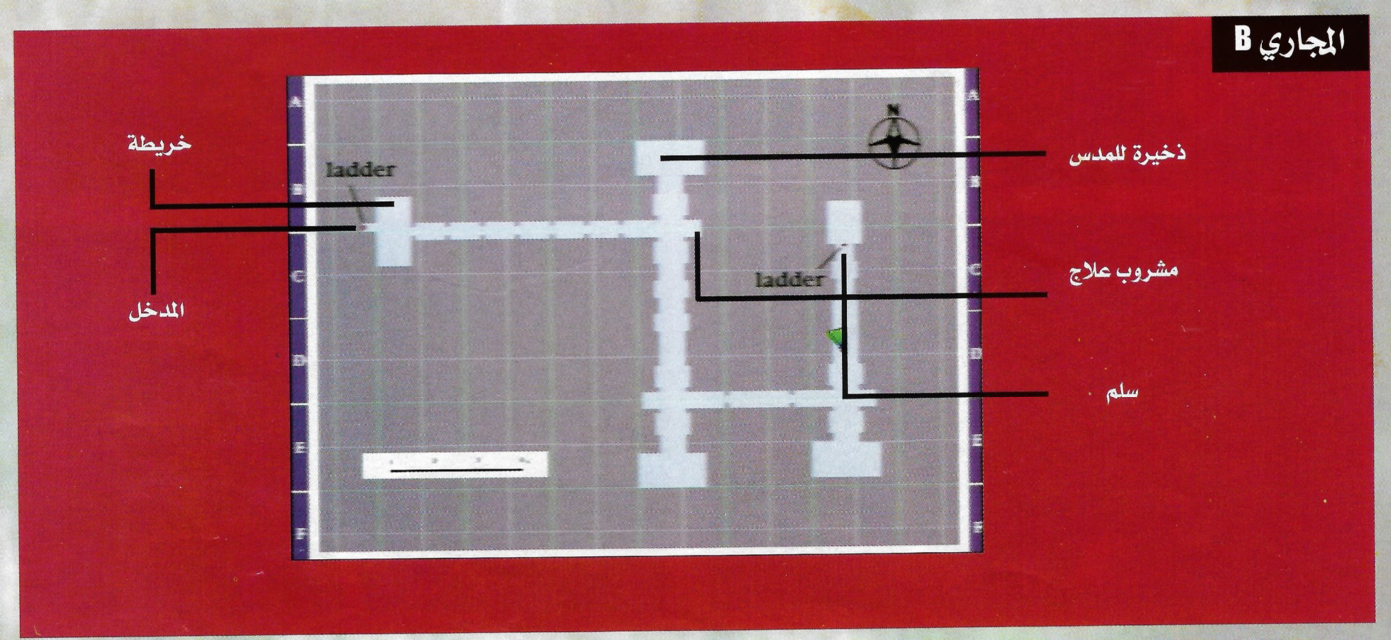
١- إذا لم تكن معك قنينة السائل الغامض:

فستضطر إلى أن تقتل سيبيل (يا للمسكينة ليس لها ذنب في هذا كله) وعند إنهائك اللعبة تماماً سوف تحصل على النهاية السيئة لقتلك سيبيل.

٢- إذا كانت قنينة السائل الغامض معك:

عندما تقترب منك سيبيل لمحاولة قتلك (وذلك عندما تسترجع التحكم بهيري) إضغط زر Select واختر السائل الغامض الذي أحضرته معك من المستشفى وعندها... ستشاهد مقطعاً سينمائياً رائعاً (لقد أعجبني هذا المقطع جداً).

أسف ... لقد نسيت في حالة عدم جلبك لقنينة السائل ستضطر طبعاً إلى القتال مع سيبيل فيكيف ستقتلها؟؟ إليك الاستراتيجية لقتلها:



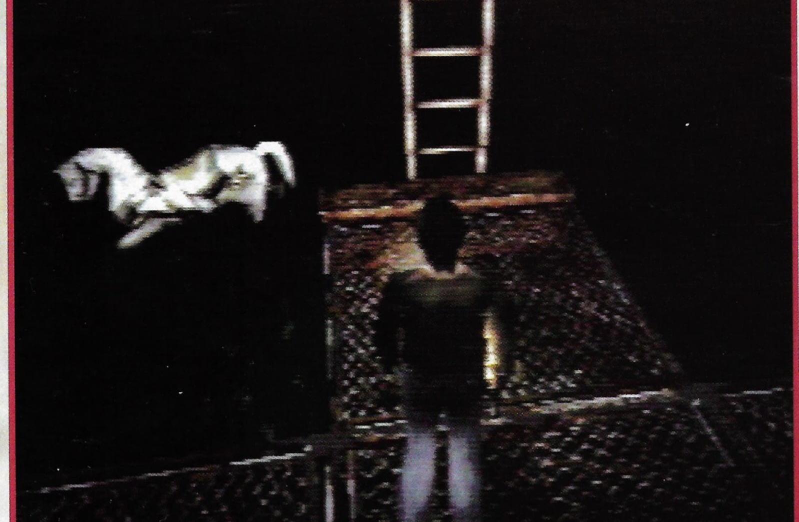
- كانت استراتيجيتي في القضاء على سيبيل هي كالتالي: الركض حول المكان حتى تطفئ سيبيل جهاز اللعبة وعندها انتظر حتى تقترب سيبيل لأطلق عليها النار بالبندقية من بعيد، وفي حالة اقترابها استمر في الركض وهكذا حتى يتم القضاء عليها.

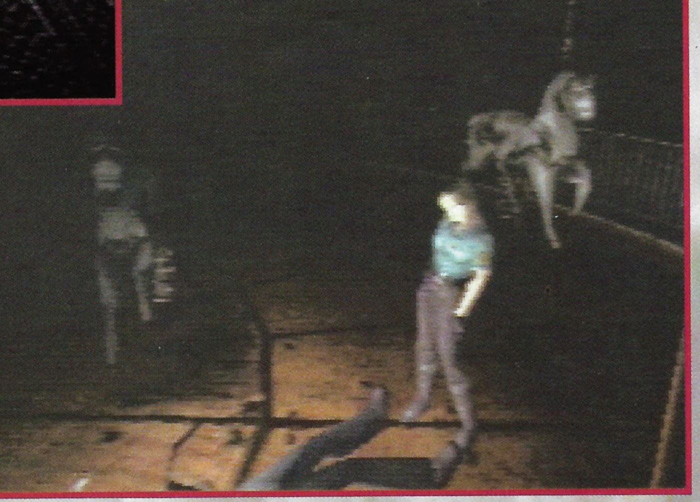
- الاستراتيجية الثانية أتتنا من بريطانيا وهي كالتالي : عند استرجاعك للتحكم بهيري اضغط ■ واضغط للخلف مرتين (وهذا سيجعلك تقفز مرتين للخلف).

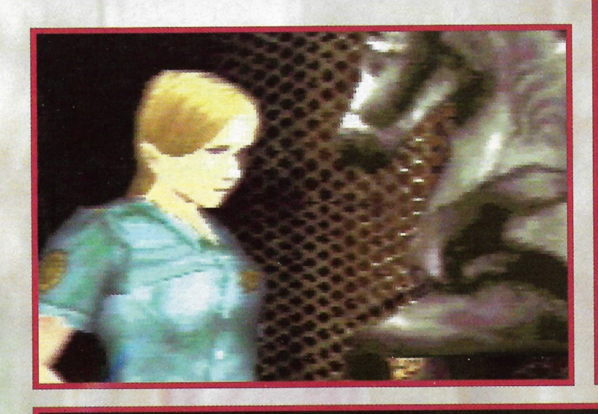
وعندما تحاول سيبيل الإطلاق عليك (أي عندما تشهر عليك مسدسها) استمر بالضغط على ■ واضغط على R1 وهذا سيجعلك تسير جانباً وعندها ستصبح خلف أحد الأحصنة وسوق تطلق عليك سيبيل النار ولكنها ستصيب الحصان. وعندها استمربالضغط على ■ واضغط على L1 وعندما تراها تشهر مسدسها لتطلق النار عليك استمر بالضغط على ■ واضغط على R1 كرر هذه العملية وستلاحظ أنها تهدر الكثير من الرصاص إلى أن تفرغ ذخيرة مسدسها، وعندها سيكون من السهل عليك القضاء عليها بواسطة البندقية.

* بعد الانتهاء من هذه المنطقة وبعد مرور مقطع سينمائي بينك وبين أليسا وأمها داليا جيلسي ستجد نفسك في المستشفى مع ليزا (وكأنك كنت تحلم.. ها!) وستجد على المكتب نقطة تخزين قم بالتخزين.













تقدم نحو الباب الذي بجانب المكتب ومنه إلى المصعد، وبعد خروجك من المصعد إذهب إلى غرفة قفص الطائر والتقط ذخيرة المسدس، ومن هذه الغرفة إلى غرفة (Furniture) لتلتقط ذخيرة البندقية في الزاوية ولتلتقط حقيبة الإسعاف التي على الكرسي وتخزن اللعبة عن نقطة التخزين التي على المكتب، ثم أخرج لتذهب إلى الدرج المؤدي إلى الأسفل وعندما تصل إلى الأسفل ستكون في غرفة (Classroom). ستجد كتابة على الطاولة التي في منتصف الغرفة ، إذهب إلى الباب الآخر للغرفة لتلتقط هناك المفك والزرادية، ثم ارجع إلى السلم لتذهب إلى غرفة



(Faucet room) لتستخدم المفك في إخراج مفتاح «Ophiel» من صنبور الماء. ثم بعد أخذك للمفتاح إتجه مباشرة إلى باب ophiel لتستخدم المفتاح في فتح الباب ولدخول منطقة جديدة (حاول أن تخزن بين الحين والآخر فمن يدري قد يهاجم الزومبي في أي لحظة ويهدروا طاقتك وذخائرك) عند دخولك هذه المنطقة الجديدة إتجه يميناً نحو الباب الذي بجانبه لغز الحروف، ولحل هذا اللغز ستجد بجانب هذا الباب لوحة بها أسماء، وأمام كل اسم رقم يدل على عمره وهذا ما توضحه اللوحة الثانية التي في نهاية الممر حيث سترتب هذه الأسماء حسب أعمارهم من الصغير إلى الكبير .

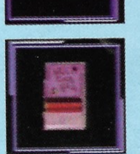




الأدوات التي ستجدها في هذه المنطقة


مفك


حقيبة إسعاف


صندوق ذخيرة


ذخيرة بندقية


زرادية


مفتاح Ophiel


مفتاح Hagith


صخرة الوقت

النجمة

ملاحظة

لن تكون خريطة هذا المكان بحوزتك ولذلك يمكنك الاستعانة بالصفحات الخاصة بالمستشفى سابقاً قد تساعدك الخريطة القديمة.

منطقة المستشفى المظلم

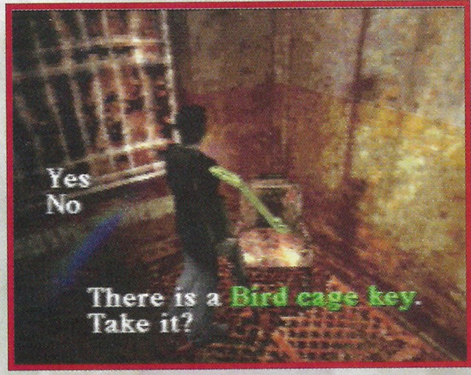
35 Lydia Findly
60 Trevor F. white
18 Aibert Lords
45 Roberta T. Morgan
38 Edward C. Briggs

بعد الترتيب

18 Aibert Lords
35 Lydia Findly
38 Edward C. Briggs
45 Roberta T. Morgan
60 Trevor F. white

وبعد أن رتبتهم خذ الحرف الأول من كل اسم لتتكون لديك كلمة من خمسة أحرف «ALERT»، أدخل هذه الكلمة وسيفتح لك الباب، ولكن قبل أن تدخل هذا الباب أدخل الغرفة التي بها لغز الأبراج لتجد ثلاثة لوحات للمفاتيح، وفوق كل لوحة ستجد صورة لبرج معين، وستوضح لك الصور التي على الجدران كيفية حل هذا اللغز حيث تحمل كل صورة رقماً، وستجد إحدى الصور الخاصة بأحد الألغاز الثلاثة معلقة ضمن الصور التي على الجدران، وهي صورة الثور وتحمل رقم ٤، وهذا



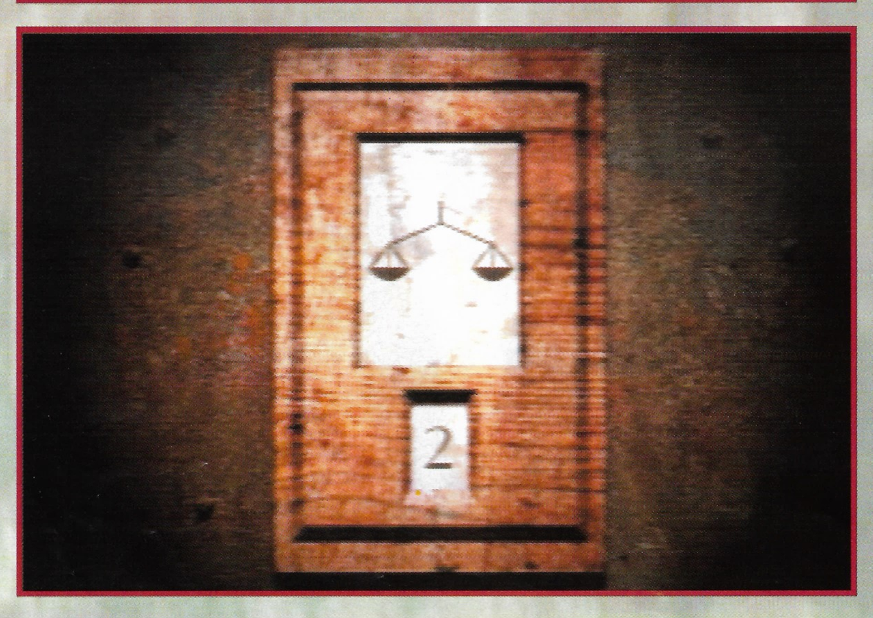












الرقم يدل على عدد الأطراف في الصورة وكمثال:

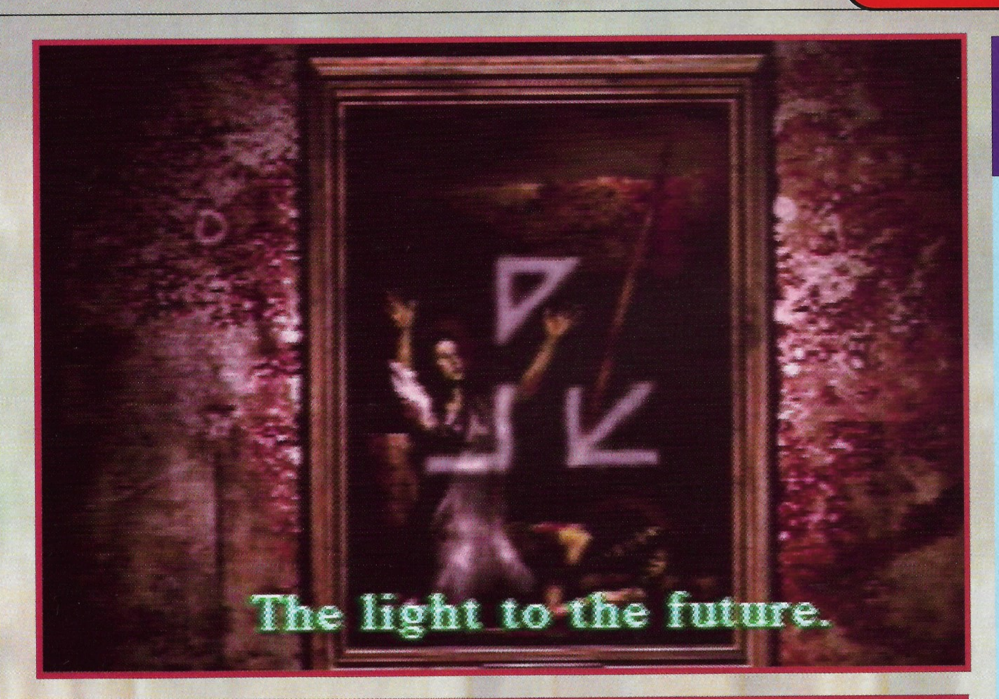
الميزان له كفتين فيحمل رقم ٢

الحوتين ليس لهما أي أطراف فيحملان رقم صفر.

العقرب له عشرة أطراف (عدها بنفسك إذا أردت) ولذلك يحمل الرقم ١٠

ومن هنا إذهب إلى لوحة الأرقام الخاصة بالثور واضغط ٤ ثم لوحة الأرقام الخاصة بالطفلين واضغط ٨ (أربعة أطراف لكل واحد منهما) ثم لآخر لوحة أرقام والخاصة ببرج القوس واضغط ٦ وبعد أن تتم عملية حل الألغاز الثلاثة ستخرج لك من الحائط قطعة صخرية مربعة يطلق عليها صخرة الوقت، إلتقطها وإرجع للباب الذي قد حللت لغزه الخاص بالحروف وافتح الباب وتقدم لتجد باباً آخر تجاوزه وتقدم إلى أن تصل إلى الجدار الذي به النجمة، إلتقطها، وفور خروجك من هذه الغرفة ستشاهد مقطعاً سينمائياً بينك وبين ليزا (وهذا هو أروع مقطع سينمائي في اللعبة.. هذا بالنسبة لي وأعتقد أنك توافقني الرأي!) ومن هنا ستستمر وتبقى العاطفة الحزينة لدى البطل.. وما أحزنها من لحظات..

.... هذا يكفي فلنعد إلى العمل.. إرجع إلى غرفة **Furniture** room واستخدم صخرة الوقت لكسر زجاج الساعة، وعندها ستتمكن من أخذ المفتاح الذي داخل الساعة، ألا وهو مفتاح باب Hagith إتجه إلى باب Hagith واستخدم معه المفتاح الخاص به لتتمكن من استخدام المصعد والصعود للطابق الثاني.



الأدوات التي ستجدها في هذه المنطقة


مشروب علاج


شعارعطارد
Crest of Mercary

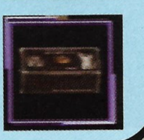

حلقة الربط
Ring of Contract


ذخيرة بندقية

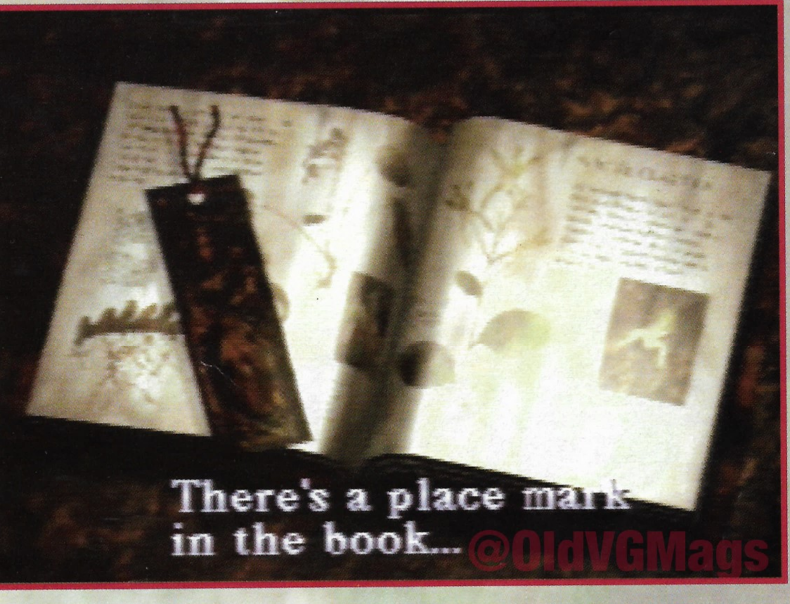

ذخيرة بندقية الصيد


مفتاح
Phaleg


مفتاح قفص الطائر

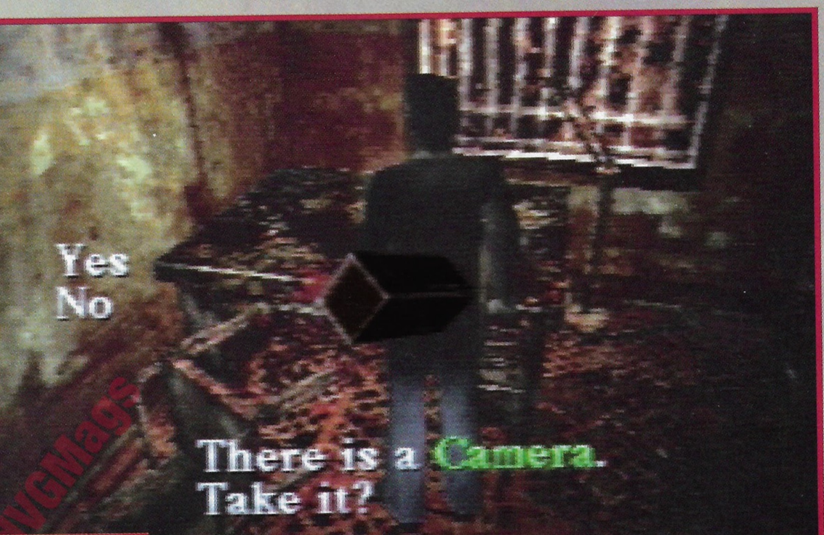

كاميرا





الدور الثاني : بعد خروجك من المصعد تجاوز الباب الوحيد الذي على يسارك، وعند دخولك للمنطقة الجديدة توجه نحو الباب الثالث من اليسار لتدخل غرفة Jewelry Room (كما هو في الخريطة إذا استعنت بالصفحات السابقة الخاصة بالمستشفى فيما مضى) وعند دخولك لهذه الغرفة إلتقط شعار عطارد Crest of Mercury من على الوسادة الحمراء التي على طاولة العرض، وإلتقط كذلك ذخيرة بندقية الصيد التي في الزاوية، والتقط حلقة الربط Ring of Contract من على الوسادة الثانية التي على طاولة العرض الأخرى، واخرج من هذه الغرفة إلى الممر الذي كنت





فيه، أكمل الممر إلى آخره لتجد أمامك باباً من الأبواب الرئيسية، أدخله ثم توجه إلى أوّل غرفة على اليمين عند منعطف الممر، لتدخل غرفة مركز الممرضات، وبعد دخولك لهذه الغرفة التقط الكاميرا التي أمامك على المكتب، والتقط كذلك ذخيرة البندقية، واخرج من هذه الغرفة وتوجه إلى اليمين لتدخل آخر غرفة (غير مغلقة) في الممر، ألا وهي غرفة Key Room عند دخولك لهذه الغرفة اتجه نحو اللوحة المعدنية التي على الحائط، واستخدم المفك لفك مسامير هذه اللوحة، وعندها ستجد خلف هذه اللوحة مفتاحاً محاطاً بسلك كهربائي، وبذلك لن تستطيع أخذ هذاالمفتاح (ولكن لا تقلق فستحصل عليه فيما بعد) ولذلك أخرج من هذه الغرفة وتوجه إلى يمين الممر لتجد باباً فرعياً في الزاوية أدخله، وعندها ستعود إلى أول ممر في الدور الثاني، توجه نحو أول غرفة بجانب هذا الباب الفرعي ألا وهي غرفة Room Furniture وذلك لتخزن اللعبة عند نقطة التخزين الموجودة في هذه الغرفة، وبعد عملية التخزين أخرج من الغرفة وتقدم مباشرة إلى آخر باب رئيسي في الممر وبعد تجاوزك له ستجد المصعد خلفه ادخل المصعد واصعد للطابق الثالث.

الطابق الثالث: بمجرد دخولك إلى هذا الطابق ستجد أنه عبارة عن غرفة صغيرة، ستجد على جانبي الغرفة بابين كل منهما عليه ثلاثة ألواح، كل لوحة بها أزرار تُكبس، وستجد كذلك صورتين في ركني الغرفة، توجه إلى كل من الصورتين على حدة واضغط X لتجد أنّ الصورة التي إلى يمين الغرفة تمثل نور الجحيم، والصورة الأخرى تمثل نور المستقبل، ولذلك استخدم الكاميرا التي معك على الصورة التي تمثل نور المستقبل (الصورة التي إلى اليسار) وعندها سوف تظهر لك ثلاثة أشكال هندسية على سطح الصورة.

وأما الصورة الثانية وبعد استخدام الكاميرا ستظهر لك أشكال هندسية أخرى وستستخدم هذه الأشكال لتطبقها على الألواح التي على الباب، وكل باب سيأخذ الأشكال التي على الصورة التي في جهته.

ستجد بعد تجاوز الباب الأيسر مفتاح قفص الطائر على أحد الكراسي في الزاوية، إلتقطه وارجع للباب الثاني وافتحه لتجد مشروب علاج على رف المكتبة القريبة منك إلتقطه وأخرج من الغرفة وتوجه إلى المصعد لتنزل إلى الطابق الأول وتقدم متجاوزاً المدخل الرئيسي الأول لتدخل إلى الممر، امش حتى آخر الممر لتدخل الغرفة التي على يسار المصعد، والتي هي غرفة الطائر، استخدم المفتاح الذي معك والخاص بالقفص لتفتح القفص وتأخذ المفتاح الذي بداخله، مفتاح Phaleg وبعد التقاطك للمفتاح توجه إلى غرفة Furniture Room وذلك لتقوم بالتخزين عند نقطة التخزين التي بها ، وبعد ذلك توجه إلى الباب الذي بجانب غرفة Furniture Room وسيكون مكتوباً عليه Phaleg استخدم المفتاح الذي وجدته في قفص الطائر كي تفتح الباب.

الأدوات التي ستجدها في هذه المنطقة


الخنجر


المفتاح الذهبي


صندوق ذخيرة

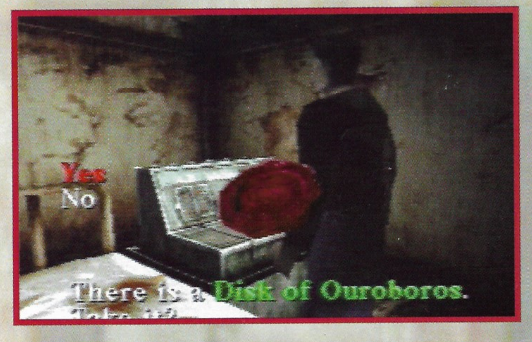

مشروب علاج

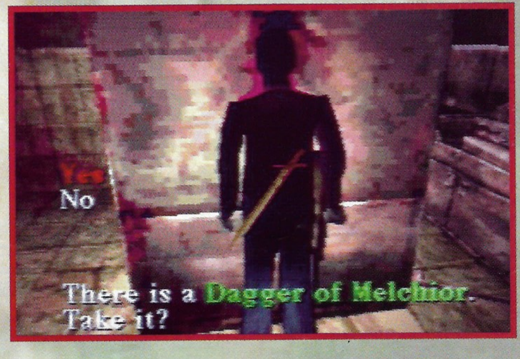

القرص الأحمر


مفتاح أراترون

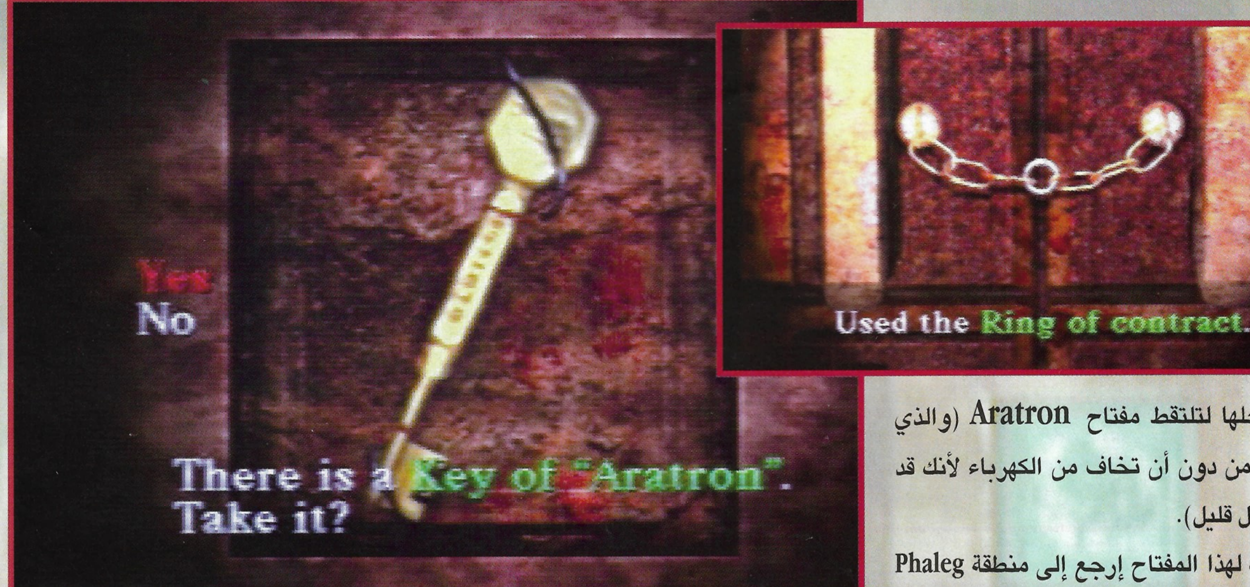

مفتاح باثور

في البداية إذهب إلى الغرفة التي تقع يسار الشاشة، والتي هي غرفة المطبخ، وعند دخولك لها ستجد ثلاجة في منتصف المطبخ اقترب منها واختر من قائمة الأدوات التي معك حلقة الربط (Ring of contract) واستخدمها في الثلاجة لوصل السلسلتين ببعضهما، ثم بعد فعلك ذلك قم بأخذ الخنجر المغروس بين بابي الثلاجة (وإذا لم تكن قد وضعت حلقة الربط وأخذت الخنجر بدلاً من ذلك لشاهدت مقطعاً سينمائياً ترى فيه خروج بعض الأيدي مثل الاخطبوط لتمسك بالبطل وتسحبه إلى الثلاجة وتنتهي بذلك إلى.. خارج اللعبة GAME OVER) وبعد أخذك للخنجر أخرج من المطبخ بأمان وتوجه للغرفة المجاورة للمطبخ والتي هي غرفة المخزن Storage room وبعد دخولك للمخزن قم بالتقاط صندوق ذخيرة المسدس الذي على الرف، وكذلك التقط مشروب العلاج الذي على الرف الآخر في زاوية المخزن

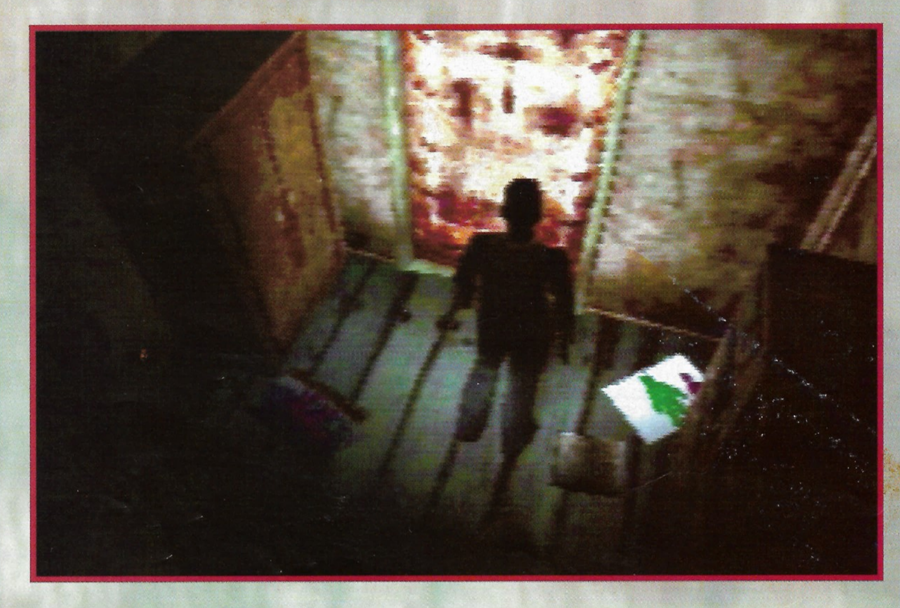




وستجد كذلك على أحد الأرفف كيساً صغيراً من الحلوى قم بفتحه ليسقط المفتاح الذي بداخله، قم بإلتقاط هذا المفتاح والذي هو مفتاح Bethor توجه للباب الآخر لهذا المخزن لتدخل غرفة بها جهاز فيديو، قم بتشغيل الشريط الذي معك مرة أخرى في جهاز الفيديو لتشاهد هذا الشريط من دون أي تشويش ليس كما في السابق. بعد ذلك أخرج من هذه الغرفة، ومن ثم أخرج من المخزن لتدخل الغرفة التي أمامك مباشرة، والتي هي غرفة الشعارات graffiti room وعند دخولك لهذه الغرفة ستشاهد مقطعاً سينمائياً قصيراً، وبعد إنتهاء هذا المقطع السينمائي تقدم لتلتقط شعاراً ذهبياً معلقاً على الجدار، ألا وهو ankh ثم أخرج من هذه الغرفة لتتوجه إلى غرفة Bethor لتفتحها وتدخل، وعندها ستجد جهاز مولد الكهرباء، أطفئه ثم أخرج من هذه الغرفة لتخرج من هذه المنطقة عن طريق الباب الذي أتيت منه باب «Phaleg» ومن ثم إلى باب المدخل الفرعي، وبعد تجاوز باب المدخل الفرعي إتجه إلى رابع غرفة بمحاذاة الباب الذي أتيت منه الآن، ألا وهو باب المدخل الفرعي، وعند وصولك لغرفة room





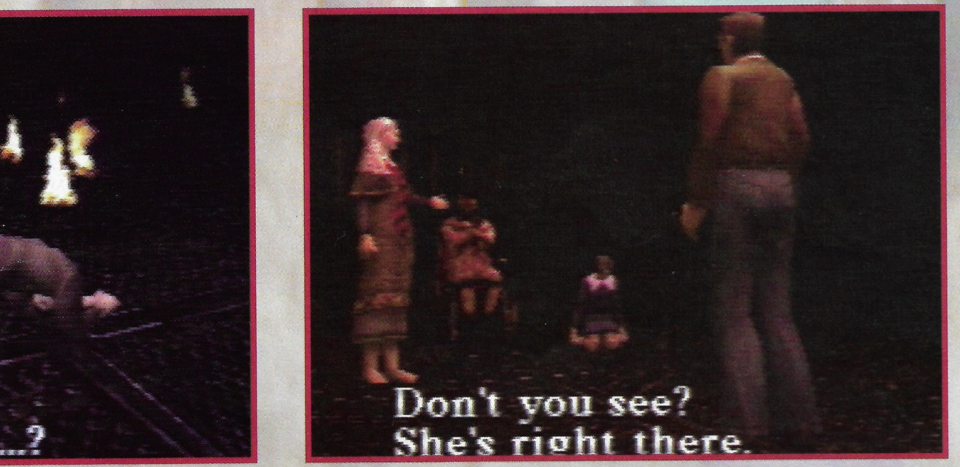


Key أدخلها لتلتقط مفتاح Aratron (والذي ستلتقطه من دون أن تخاف من الكهرباء لأنك قد أغلقتها قبل قليل).

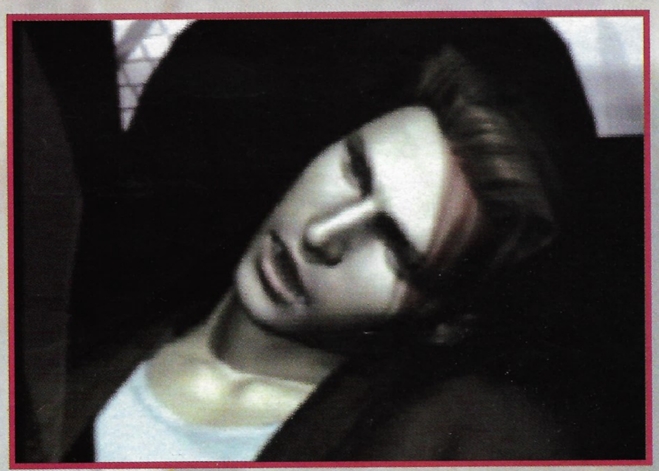
بعد أخذك لهذا المفتاح إرجع إلى منطقة Phaleg (من نفس الطريق الذي أتيت منه) وبعد دخولك لمنطقة Phaleg إتجه إلى غرفة ratro» لتفتحها بالمفتاح الذي معك وعند دخولك ستشاهد مقطعاً سينمائياً طويلاً. وبعد إنتهاء المقطع السينمائي ستجد بجانب السرير صورة لأليسا، وبجانب الصورة يوجد قرص يطلق عليه of Ourroboros Disk إلتقط هذا القرص وأخرج من هذه الغرفة لتدخل الغرفة التي أمامك مباشرة ألا وهي غرف الطفلة أليسا، وعند دخولك لهذه الغرفة قم بالتخزين عند نقطة التخزين التي على المكتب، وتوجه بعد ذلك لآخر الغرفة لتجد باباً محفوراً عليه خمسة أشكال تشبه نفس الأدوات الغريبة التي قد حصلت عليها وهي خمس أدوات، قم باستخدام كل أداة لتثبتها على الباب (وسيكون اختيارك للأدوات التي معك عشوائياً، أي لن تتقيد بترتيب معين) والأدوات الخمسة التي معك هي : الخنجر Ankh - Dagger of Melchior - القرص isk of OUroboros - شعار عطارد of Mercury Crest النجمة Amulet of Solomon. المفتاح الذهبي ankh.

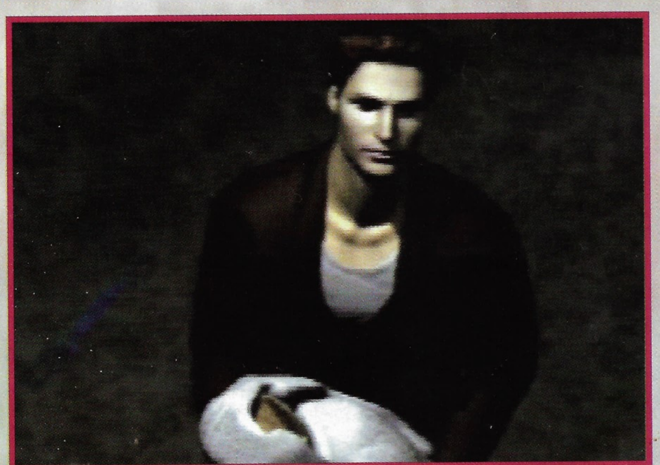
وبعد أن تثبت كل هذه الأدوات الخمسة سوف يفتح الباب، وستتمكن من المرور، وبعد ذلك ستشاهد مقطعاً سينمائياً يدور بين داليا جيلسبي وابنتها إليسا، وبعد إنتهاء المقطع السينمائي إنزل السلم إلى الأسفل.











في البداية ستشاهد مقطعاً سينمائياً طويلاً (وأنا أعني ما أقول طويل.. يعني طويل) وسيدور المقطع بين شخصيات متعددة وبعدها ستقاتل الرئيس الأخير.

المعركة النهائية

عند قتالك مع الرئيس كل ما عليك هو استخدام بندقية الصيد، قف مكانك وأطلق عليه وعندها سيطلق عليك رعداً، عندها قم بشرب مشروب علاج وتابع إطلاق النار وستحدث هذه العميلة ثلاث مرات وبعدها يسقط الرئيس والذي كان في الأصل هو الفتاة ! قبل موت الفتاة سوف تعطيك طفلة رضيعة وعندها ستنتهي اللعبة.

ستتوفر لك أدوات وأسلحة على حسب مستوى النهاية التي حققتها وتستطيع أخذ هذه الأدوات إذا لعبت اللعبة مرة أخرى.

وبعدها ستظهر لك قائمة التقييم النهائية مثل :

* طور اللعبة
* نوع النهاية التي حصلت عليها في اللعبة
* كم مرة قمت بالتخزين
* كم مرة قمت باختيار استمرارية اللعب
* إجمالي الوقت
* المسافة التي قطعتها ماشياً
* المسافة التي قطعتها راكضاً
* عدد الأدوات التي حصلت عليها من إجمالي الأدوات التي عددها ٢٠٤ (أنا حصلت حتى الآن على ١٧٠ أداة)
* عدد الوحوش الذين قتلتهم من دون استخدام الأسلحة النارية
* عدد الوحوش الذين قتلتهم باستخدام الأسلحة النارية
* أسلوب إطلاق النار:

التصويب على المدى القصير

التصويب على المدى المتوسط

التصويب على المدى الطويل

عدم تسديد الطلقة النارية

التصنيف الذي حققته من ستة نجوم هو : **********

وبعد قراءتك لتقييمك في اللعبة اضغط × لتقوم بتخزين اللعبة حيث سيختلف لون اسم المنطقة عن اللون الأبيض الاعتيادي لتميز بين المراحل السابقة والمراحل الجديدة.

وبعد عملية التخزين قم باختيار تحميل اللعبة التي قد خزنتها قبل قليل لتلعب اللعبة من جديد ولكن سيكون هناك إختلاف في هذه المرة حيث أتيحت لك أسلحة جديدة عرضت عليك في شاشة التقييم النهائي عندما أنهيت اللعبة.

ولذلك ستلعب اللعبة لتتمكن من إتمام الأربعة النهايات لهذه اللعبة وهي:

* إذا أنقذت الدكتوركوفمان وذلك عندما يأخذ منك قنينة السائل الأحمر والذي قد وجدته تحت مقعد الدراجة النارية وبذلك عندما تقتل الشرطية سيبيل عندها وفي نهاية اللعبة ستحصل على نهاية بمستوى جيد Good.

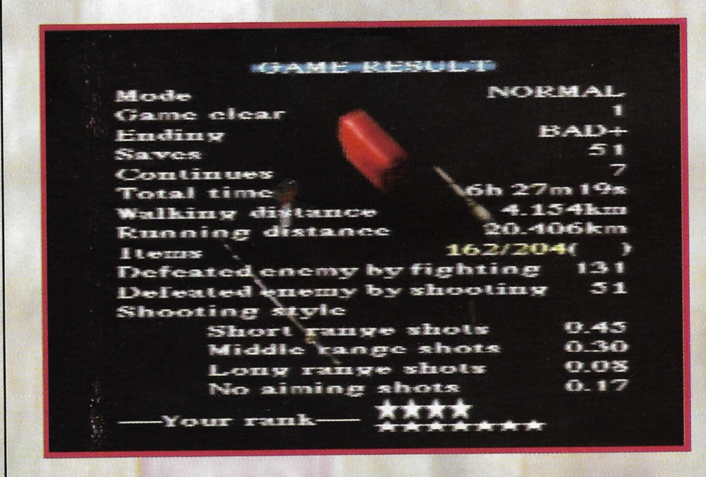
* إذا أنقذت الدكتور كوفمان كما في السابق وأنقذت الشرطية سيبيل عندها ستحصل على نهاية بمستوى جيد مرتفع «GOOD +».

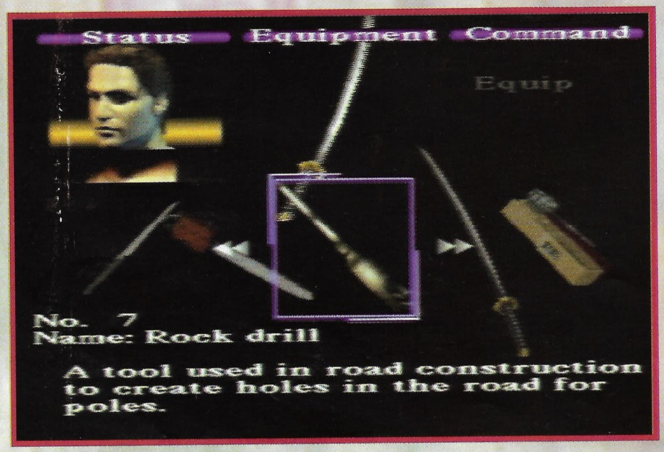
* إذا لم تنقذ الدكتوركوفمان وقمت بقتل الشرطية سيبيل فستحصل على نهاية بمستوى سيء BAD.

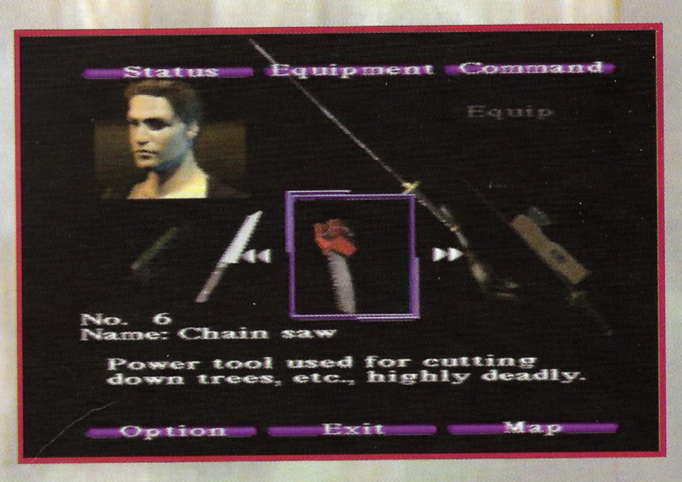
* إذا أنقذت الشرطية سيبيل ولم تنقذ الدكتور كوفمان فستحصل على نهاية بمستوى + BAD.

ملاحظة :

إذا لم تنقذ الدكتور كوفمان ولم تقم بقتل الشرطية سيبيل فإن المعركة النهائية ستختلف حيث ستتقاتل مع الفتاة من دون أن تتحول إلى الوحش ذي الجناحين وستستخدم معها نفس الطريقة ولكن بسلاح البندقية اليدوية وبعد قتلك لها سيتأسف البطل قتله لها وتتدمر المنطقة كما في النهاية السابقة ويقوم البطل بالهرب وتنتهي اللعبة بمستوى سيء BAD







تعتبر المفاتيح من أهم الأدوات بعد الأسلحة والذخائر في لعبة سايلنت هيل حيث ستحصل على أول مفتاح من بيت الكلب لتواجه بعد ذلك المزيد من المفاتيح التي تحتاجها للوصول إلى المناطق السرية. وهذه القائمة تحتوي على جميع المفاتيح ووظائف ومواقع كل منها.

المفتـــــــاح	
مفتاح الحطاب	Woodman Key
مفتاح الفزاعة	Scavecrow Key
مفتاح الأسد	Lion Key
مفتاح متجر الخردوات	Antique Shap Key
مفتاح قفص العصفور	Birdcage Key
مفتاح الفصل	Classroom Key
مفتاح الجسر المتحرك	Drawbridge Key
مفتاح غرفة الفحص	Examinetion Room Key
مفتاح البدروم	Hospital Basament Key
مفتاح المنزل	House Key
مفتاح كي. چوردون	K. Gordon
مفتاح «أراترون»	Key of Aratron
مفتاح «بذور»	Key of Bethor
مفتاح هايث	Key of Hagith
مفتاح أوفيل	Key of Ophiel
مفتاح فاليج	key of Phaleg
مفتاح المكتبة المدخرة	Library reserve Key
مفتاح الفندق	Motel Key
مفتاح الدراجة النارية	Motorcycle Key
مفتاح الخزنة	Safe Key
مفتاح دخول المجاري	Sewer Key
مفتاح مخرج المجاري	Sewer Exit Key



الوظيفة	الموقع
يقودك إلى حديقة المنزل	ستجده في ملعب كرة السلة
يقودك إلى حديقة المنزل	ستجده في صندوق البريد محتجزاً عن طريق شجرة واقعة
يقودك إلى حديقة المنزل	في الصندوق الخلفي من سيارة الشرطة
يقوم بفتح الباب الأخضر لمتجر الخردوات	ستتركه داليا على سطح المكتب في غرفة الفحص من المستشفى
يقوم بفتح قفص العصفور	في الغرفة اليسرى للطابق الثالث
يفتح لك باب الفصل الموجود في الطابق الثاني من المدرسة	في المنطقة الأخيرة المجهولة
يقوم بتشغيل الجسر المتحرك	ستعثر عليه في الفناء بالقرب من انبوب مجرى المياه بعد استخدام الكرة المطاطية
يفتح باب غرفة الفحص	ستجده على طاولة في مبنى «بالكان»
يقوم بفتح بوابة البدروم	ستجده في غرفة أليسا في الدور الثاني من بدروم المستشفى
يفتح لك باب المنزل الموجود على شارع **Levin**	ستعثر عليه على طاولة في غرفة المؤتمر في المستشفى
ستفتح لك البوابة الخلفية لمنزل كي. چوردان	ستجده داخل بيت الكلب، الموجود على شارع **Levin**
تفتح لك بوابة «أراترون»	ستعثر عليه في غرفة المغلى من المدرسة
تفتح لك بوابة «بيذور»	ستعثر عليها خلف الشريحة المعدنية الموجودة في غرفة من الدور الثاني ، في المنطقة الأخيرة المجهولة
سيفتح بوابة هايث	ستعثر عليه في كيس الحلوى على الرف الموجود في الغرفة الأخرى على اليمين خلف باب **Phaleg**
سيفتح بوابة أوفيل	ستعثر عليه في الساعة الموجودة في متجر الخردوات
تفتح بوابة فاليج	ستعثر عليه معلقاً في الصنبور في الغرفة اليسرى من المصعد في المنطقة الأخيرة المجهولة
تفتح لك بوابة المكتبة المدخرة	داخل قفص الطير في غرفة من الدور الأول الموجودة في المنطقة الأخيرة المجهولة
تفتح بوابة الغرفة رقم ٣ الموجودة في الفندق في منطقة ريسورت	ستعثر عليها على جثة في غرفة المخزن
فتح صهريج غاز الدراجة النارية الموجودة على مكتب چراج الفندق	ستعثر عليه على الأرض في حانة أنيي **Annie**
يقوم بفتح الخزانة	ستعثر عليه تحت الدولاب في غرفة رقم ٣
تفتح بوابة مجاري (سي١) **C1**	ستعثر عليه في درج بالقرب من الخزنة
تفتح لك بوابج مخرج (**D**) المجاري	ستعثر عليه على جدار مكتب خزانة المجاري ستعثر عليه في الماء الموجود في أقصى الشمال على نهاية (**D**) المجاري

الأشبـــــــاح

أماكن التواجد: المدرسة الابتدائية المظلمة

الضرر :لا شيء | الصوت الصادر : صوت خاطف | تأثير الأسلحة : لا شيء

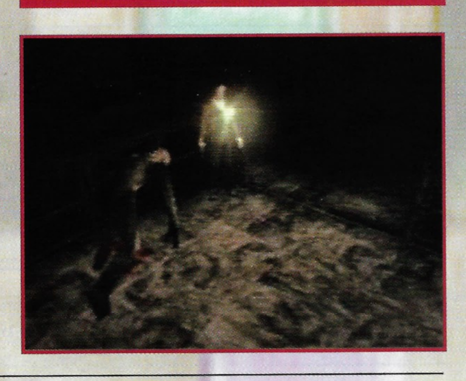


هؤلاء الأشباح الصغار لن يقومو بأي هجوم عليك، ولن يصيبوك بأي ضرر ولا حتى أنت تستطيع فعل ذلك بالنسبة لهم، لذلك وفر ذخائر أسلحتك فلا جدوى من محاولة التخلص منهم. أما عن صوت الراديو الصادر فهو مجرد تنبيه لك لتواجدهم بالقرب منك.

القــرود المتوحشـــة

أماكن التواجد: وسط مدينة سايلنت هيل، منطقة المنتجع.

الضرر : من الضعيف إلى الوسط | الصوت الصادر : صوت قرد | تأثير الأسلحة : فعّال



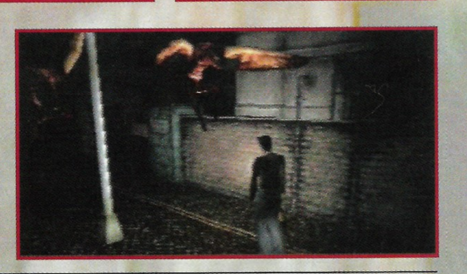
وهي من أسرع الوحوش المهاجمة وأكثرها إزعاجاً بالمقارنة مع ما ستواجهها في الشوارع، وفي بعض الأحيان تعتبر أسرعها انقضاضاً.

وتعتبر هذه القرود مرعبة بسبب أقدامها السريعة وهجومها الذي يصل لمسافة طويلة. لذلك لا تجعلها تحصرك عند الاركان الضيقة حتى لا تطرحك أرضاً وتفتك بك، ومن الصعب التخلص منها باستخدام الأسلحة أحياناً فستصل إليك بسرعة خصوصاً عندما تقوم بتعبئة أسلحتك بالذخائر، وأفضل طريقة هي أن تهرب محاولاً الانحراف بشدة نحو الجهتين من أجل تشويشهم أثناء مطاردتهم لك.

الطيــور المتوحشـة

أماكن التواجد: المدينة

الضرر : ضعيف | الصوت الصادر رفرفة أجنحة، جعجعة: | تأثير الأسلحة : فعّال



هذه الطيور الجارحة متكاثرة داخل المدينة ومن السهل تفاديها أو مواجهتها. وعندما تسمع صوت أجنحتها ستعلم بقدومها فإذا كانت من الخلف فكل ما عليك هو أن تقف أثناء الركض وستتجاوزك دون أن تمسك أما إذا أتت من جهات أخرى فانعطف بشدة نحو الجهتين لتتفادى هجومها وعندها ستختفي هي عن الأنظار، إن هذه الطريقة هي الأسلوب الأمثل في توفير الذخائر وعدم إضاعة الوقت مع وحوش سهلة كهذه.

الكـلاب المتوحشـــة

أماكن التواجد: المدينة

الضرر : ضعيف | الصوت الصادر : خطوات أقدام، لهيث | تأثير الأسلحة : فعّال



يمكنك التصرف بسهولة مع هذه الكلاب وتجنبها دون أذى - فعند مهاجمتها لك خذ خطوة جانبية سريعة لتتفادى عضاتها الجارحة، وعلى الرغم من سرعة هذه الكلاب إلا أنها بطيئة أثناء تغيير اتجاهها لتسنح لك الفرصة لاستخدام أسلحتك والتصويب بسهولة. ولكن هذه الكلاب في مراحل قادمة ستصبح أكثر خطورة بنسبة قليلة عما هي عليه الآن.

الصراصير الضخمة

أماكن التواجد: المدرسة المظلمة، المستشفى المظلمة، المجاري

الضرر : ضعيف | **الصوت الصادر : صوت خطوات أرجلها** | **تأثير الأسلحة : متوسط**



ستواجه هذه الحشرات في المدرسة المتحولة لأول مرة وهي تظهر من الأماكن الشديدة الظلمة، وفي الغالب ستتفاجأ بقدومها نحوك قبل أن تراها من بعيد وتستطيع أن تهرب منها دون أي مشاكل.

فئران المجاري الضخمة

أماكن التواجد: المجاريَ

الضرر : متوسط | **الصوت الصادر : لا يوجد** | **تأثير الأسلحة : متوسط**



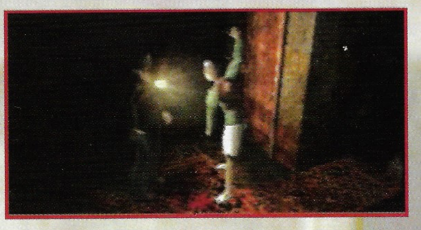
بطيئة الحركة ولكنها تملك هجمات مفاجئة ومميتة وهي تعيش في المجاري المظلمة لتنتظر فرائسها القادمة.

ابق بعيداً عنها مسافة طويلة متناسبة لتصل إليها طلقاتك ولكن من السهل تجاوزها خصوصاً إذاكانت بعيدة عنك.

ممرضـــات الزومــبي

أماكن التواجد: المستشفى المظلمة ، اللامكان

الضرر : من الضعيف إلى القوي | **الصوت الصادر : خطوات أقدام وأنين** | **تأثير الأسلحة : متوسط**

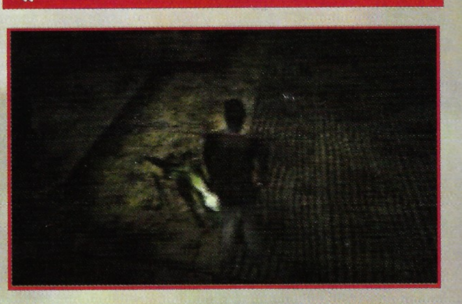


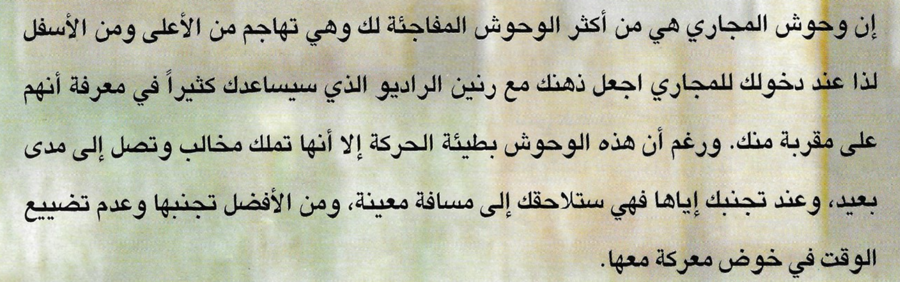
وهي متواجدة بكثرة في مُمرات المستشفى المظلمة، وفي بعض الأحيان ستفاجئك داخل الغرف، وسرعتها مناسبة كي تنال منك في أقرب فرصة إلا أنها أقل قوة من أطباء الزومبي. وعندما تجد جماعات منها لا تحاول تجنبها أو الاقتراب منها بل حاول استخدام الأسلحة القوية وصوب من بعيد وتستطيع استخدام المطرقة الحديدية لتوفير الذخائر فهي ذات فعالية كبيرة.

وحــوش المجــاري

أماكن التواجد: المجاري A و B

الضرر : من الوسط إلى القوي | **الصوت الصادر : هسهسه** | **تأثير الأسلحة : متوسط**





إن وحوش المجاري هي من أكثر الوحوش المفاجئة لك وهي تهاجم من الأعلى ومن الأسفل لذا عند دخولك للمجاري اجعل ذهنك مع رنين الراديو الذي سيساعدك كثيراً في معرفة أنهم على مقربة منك. ورغم أن هذه الوحوش بطيئة الحركة إلا أنها تملك مخالب وتصل إلى مدى بعيد، وعند تجنبك إياها فهي ستلاحقك إلى مسافة معينة، ومن الأفضل تجنبها وعدم تضييع الوقت في خوض معركة معها.

منطقة الفندق

الأشبـــاح الشـــريرة

أماكن التواجد: اللامكان

الضرر : من متوسط إلى كبير | الصوت الصادر : صوت خاطف | تأثير الأسلحة : متوسط



وهي مشابهة للأشباح الموجودة في المدرسة ولكنها تختلف عنها بعدوانيتها فهي تملك لكمة مميتة لذلك عندما تسمع صوت الراديو ابق بعيداً عنها بمسافة كافية وأطلق بسرعة عندما تظهر لك.

أطبـــاء الزومـــبي

أماكن التواجد: المستشفى المظلمة

الضرر : قوي | الصوت الصادر : أنين | تأثير الأسلحة : متوسط



أسرع الأعداء وأخطرهم في المستشفى ويتسببون بأضرار بالغة القوة بل ويصلون إليك بسرعة مذهلة.. ولتتخلص منهم استخدم بندقية الصيد أو البندقية العادية وصوب عليهم من بعيد قبل أن يصلوا إليك كذلك لا تحاول تجنبهم فذلك ليس بالأمر السهل.

الزعمـــاء



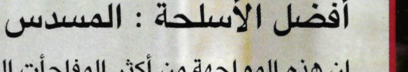
اليسا / شيرل

أفضل الأسلحة : المسدس، البندقية العادية، بندقية الصيد

إذا كانت نتيجة عملك في اللعبة سيئة أو بمعنى أصح ناقصة فإن الزعيم الأخير سيكون اليسا وشيرل فهما شخصية واحدة في الأساس. ولتنال من هذا الزعيم ابق على بعد مناسب حتى لا يصبك هجومها القاتل واستخدم أسلحتك النارية بكل ما لديك من ذخائر. وفي حالة استخدام اليسا لقوتها الكهربائية حاول الابتعاد عنها والدوران من حولها واجعل أدوات العلاج على أتم الاستعداد لتستخدمها.



سيبيل



أفضل الأسلحة : المسدس

إن هذه المواجهة من أكثر المفاجآت التي لن تتوقعها وهي أن تتحول سيبيل إلى فتاة شريرة وهي مسلحة بمسدسها الناري. وهي مواجهة ذات تأثير على مستوى النهاية التي ستحصل عليها الجيدة المرتفع أو السيء. ولتنهي المواجهة معها فهناك طريقتين الأولى وهي أن تقذف عليها بالسائل الأحمر الشبيه بالدم الذي حصلت عليه ووضعته في القنينة الفارغة وعندما تفعل ذلك فإن سيبيل ستعود إلى حالتها الطبيعية ولهذا ستجعل نتيجتك النهائية ترتفع لتصبح جيدة أما الأخرى وهي أن تقضي عليها خصوصاً إذا لم تكن قد التقطت ذلك السائل وهو أن تطلق عليها حتى تموت، كذلك اجعل تحركاتك يميناً ويساراً لتبعثر أفكارها وتبعد تصويبها عنك.



الزعيم الأخير

أفضل الأسلحة : بندقية الصيد، البندقية

ستواجه هذا الزعيم إذا أتممت اللعبة بطريقة صحيحة ودون نقص أي شيء، ما يقوم به هذا الزعيم هو هجوم كاسح نحوك فهو يستخدم الصاعقة الكهربائية التي تسبب ضرراً بليغ لك، لذلك عندما تصاب استخدم حقيبة الأسعاف واجعل ما تبقى منها على أتم الاستعداد، كذلك استخدم بندقية الصيد وصوب نحوه واجعل التصويب عليه بواسطة زر ٢جـ لتشاهده يطير في الهواء، وللقضاء عليه ستحتاج إلى حوالي ٢٠ - ٣٠ طلقة ومن ثم سينتهي الأمر.



اليرقانة

أفضل الأسلحة : البندقية

وهي ليست بتلك القوة ولكن بمجرد أن تلمسها ستصيبك بضررها لذلك اركض حول المنطقة وعندما تسمع صوت خروجها من الأرض اطلق عليها ولا تخشى شيئا فطلقات قليلة تكفي للقضاء عليها.



السحلية الضخمة

أفضل الأسلحة : البندقية

إن هذا الزعيم لن يكون مشكلة لأي لاعب كل ما عليك هو معرفة نقطة ضعفه وهي بالطبع فمه. استخدم البندقية وصوب عليه حتى يباشر بفتح فمه استخدم سلاح البندقية وعندما يقترب منك ويفتح فمه صوب واطلق بسرعة دون خوف وفي الغالب طلقة واحدة تكفي لكي تقضي عليه.



الحشرة الطائرة (العث)

أفضل الأسلحة : البندقية

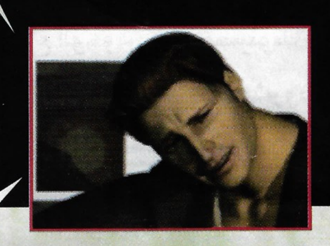
بعد أن تقضي على اليرقانة ستذهب إلى المستشفى ومن ثم إلى المبنى المواجه لها لتصعد إلى أعلى السطح وتواجه هذه الحشرة القاتلة وستجد صعوبة في القضاء عليها في حال عدم توفر كمية وافية من الذخائر لديك. حاول دائماً أن تراوغ معها وصوب نحوها وستنهيها بعد حوالي ١٠ إلى ١٥ طلقة.



أخطاء سايلنت هيل!

بعد انتهاء العرض النهائي للعبة ستحظى بعرض سينمائي تمثيلي مضحك للشخصيات الرئيسية أو بمعنى أصح التي مثلت في اللعبة وستشاهد بنفسك الأخطاء التي حدثت أثناء تمثيل اللعبة. فعلت كونامي ذلك لتبعدك قليلاً عن جو الرعب والتوتر إلى جو هادئ ومرح.

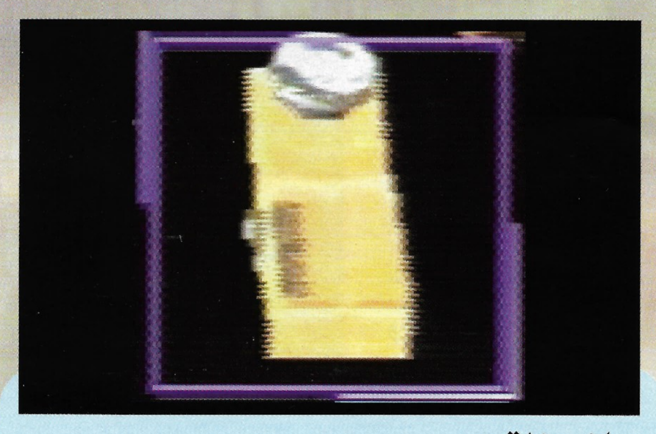




نقطة التخزين

ستستطيع حفظ اللعبة كلما وجدت نوتة صغيرة حيث ستضغط ظ لتتمكن من التخزين حيث سيمكنك التخزين ١٤ مرة في خانة واحدة من خانات كرت الذاكرة.

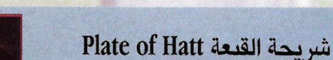
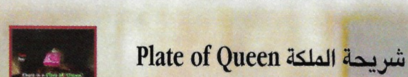


ملاحظة :

عندما تقوم بإطفاء المصباح الذي معك في منطقة مظلمة فإن بعض الوحوش لن يتمكنوا من رؤيتك وسيكون من السهل عليك القضاء عليهم.

سر الشرائح

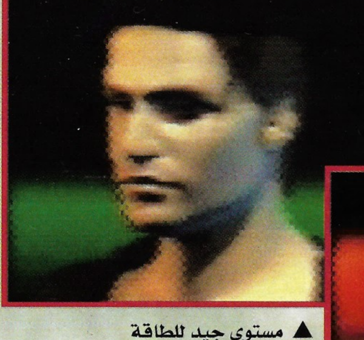
عندما تصعد إلى الدور الرابع من مبنى المستشفى، ستتحول المستشفى إلى مكان موحش، حيث عليك إيجاد حل سر هذه الشرائح والتي تتمثل في غرفة الممرضات في الدور الثاني إذا عليك إلتقاط الأربع شرائح الملونة ووضعها في الباب بترتيبها الصحيح.

الشريحة		الموقع
شريحة السلحفاة plate of Turtle		ستعثر عليها في الطابق الثالث في حمامات الرجال،على النافذة
شريحة القبعة Plate of Hatt		ستعثر عليها في غرفة ٢٠٤، على جدار فوق ثعابين متوحشة
شريحة الملكة Plate of Queen		على طاولة في غرفة الإدارة في الطابق الأول
شريحة القطة Plate of Cat		على جدار في غرفة رقم ٣٠٦

متابعة مستوى الطاقة

هنالك طريقتين لمعرفة مستوي طاقة هيري اما عن طريق يد التحكم الارتجاجية التي تبدأ بعمل ارتجاجات متعاقبة تشبه دقات القلب او عن طريق النظر الى مستوى طاقة هيري الموجود في قائمة الأدوات.

ويعتمد معدل نقصان هذا المعدل على مدى قوة ضربات الأعداء او نوع الوحوش الذين يصيبونك بالأذى ويمكنك تعويض مافقدت من طاقة باستخدام مشروب العلاج الذي يملىء لك معدل بسيط من الطاقة او امبول العلاج الذي يملىء لك معظم الطاقة او حقيبة الاسعاف الذي يملىء الطاقة بالكامل.



▲ مستوى جيد للطاقة

◄ مستوى رديء للطاقة


مجلة القصص المصورة .. المشوقة
المغامرون
الآن
مجاناً
قاعدة ماوس 3D
ماسك
القصة الكاملة للفيلم المثير
الين
هرم الأغراب الغامض
هايبرسونيك
مغامرات السرعة الخارقة
ستارشب تروبرز
أفضل فيلم خيال علمي
العدد الثاني
واصل رحلتك مع:
ماسك ..
إلين ..
هايبر سونيك ..
ستار شب تروبرز
٤ مجلات في مجلة واحدة
الشبكة العربية للنشر والتوزيع
معنا.. القراءة متعة